SNK公認 1998年10月1日発行(毎月1回・1日発行) 第4巻第10号／通巻41号 平成10年6月1日第三種郵便物認可
[NEO·GEOオフィシャル情報誌]

月刊 ネオジオフリーク
NEO·GEO FREAK

1998 10月号
590 yen
芸文社



ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
全38キャラ対人戦攻略&
隠し12キャラ技解析
設定原画集

NF誌上ねおちゅぴスタート!!
生駒治美&神谷けいこの
"ねおちゅぴ通信"

連載コミック
KOF炎の不条理劇場 by 藤井みほな

SNK宣伝課 中村はんの
"今日もタルいわ" by RURU

SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝
ブレイジングスター
ショックトルーパーズ セカンドスカッド
ビーストバスターズ セカンド ナイトメア

声優連載コラム
生駒治美／安井邦彦／野中政宏


自分のスタイルを持つって、大事だと思う。
例えば、ものを選ぶのも、そのひとつ。
いろいろあるけど、
「自分には、これ!」っていうものを探そうよ。
"ネオジオポケット"はゲーム機だけど、
スタイルにこだわってて、見た目がオシャレ。
しかも、カレンダーや世界時計、
占い機能、アラームまで付いたスグレもの。
自分のスタイルを大切にする
キミの"マイゲーム"は、ここにある。
MY GAME NEOGEO POCKET™
"ネオジオポケット™"、10月登場予定
●仕様等は予告なしに変更することがあります。

The Future Is Now
SNK®

ゴーイング・マイゲーム。

TOKYO GAME SHOW '98 AUTUMN
SNKは「東京ゲームショウ'98秋」に出展します。
幕張メッセ（日本コンベンションセンター）3-中央-3にてお待ちしております。

インターネットで“ネオジオポケット”の最新情報をキャッチしよう！　SNKホームページ　http://www.neogeo.co.jp/

株式会社 エス・エヌ・ケイ　〒564-0053　大阪府吹田市江の木町1-6 ◆SNKサービスセンター ☎06(339)0110 [受付時間] 9:00〜17:00 (土・日・祝及び時間外はテープサービス) ※電話番号はお間違えなく。

ネオジオポケット、NEOGEO POCKET、はSNKの商標です。

ゲーム攻略&紹介

コンシューマ・インフォメーション

インタビュー

設定資料

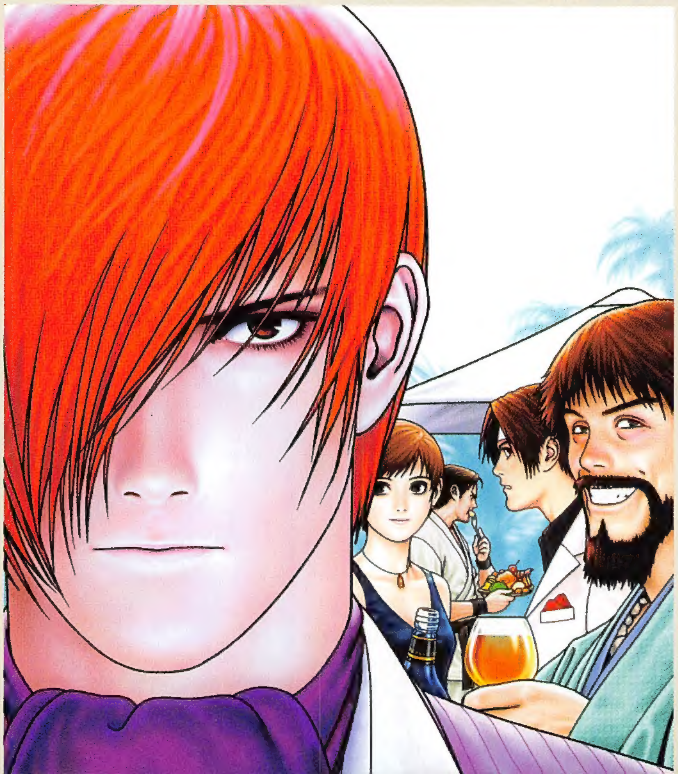
声優連載コラム

コミック

★＝プレゼントのあるページを表しています
☆＝賞品制度を導入している投稿ページを表しています

NEO・GEOはSNKの登録商標です ©1998 GEIBUNSHA 禁無断転載

表紙●ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
イラスト●森気楼（SNK）©SNK 1998
表紙デザイン●山田幸廣（PRIMARY GRAPHICS）



CONTENTS

NEO·GEO FREAK 10月号



THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
ドリームマッチネバーエンズ

©SNK 1998



やっぱりいた隠しキャラ！
今作はなんとその数12人!!
それぞれの隠しキャラの
技解析&技コマンドを紹介！

SNK	
業務用MVS	発売中／148,000円
家庭用ROM	9月23日発売予定／38,000円
家庭用CD	発売日未定／価格未定
SS	
PS	
683M	格闘アクション

システム解析／ジェイケイ

今月は、おなじみ各キャラ別対人戦攻略と連続技を中心に紹介していくぞ。

また、今作もやっぱりいた隠しキャラの情報も満載!! 今月も大ボリュームでお届けしていく『KOF '98』。ファンならずとも必見だぞ!!

隠しキャラ紹介

『'98』には、隠しコマンドを入力することにより使うことができるようになる隠しキャラが存在する。すでにゲーセンで使っている人も多いと思うけど、念のために使用コマンドを紹介しておこう。

やり方は、キャラクター選択画面で、スタートボタンを押したまま特定のキャラを選択する、というもの。隠しキャラといっても完全オリジナルのキャラではなく、通常キャラの別バージョンといった感じのキャラなのだ。



オロチチームの3人は、スタートを押すと顔が変化するぞ

隠し対応キャラは、京、テリー、アンディ、ジョー、リョウ、ロバート、ユリ、舞、ビリー、社、シェルミー、クリスの12人。

どのキャラも通常技&特殊技は通常キャラと同じだが、必殺技&超必殺技は独自のものを使えたり、性能が変わったりするぞ。

京は、'95草薙京となり、その名の通り使える技が『'95』の時と同じになる。社、シェルミー、クリスの3人は、前作での中ボス(オロチ)バージョンになるぞ。使える技も前作と同じだ。

その他のキャラは裏〜(裏テリー・ボガードなど)となる。昔の技が復活したり、技性能が昔のものになる他、餓狼伝説シリーズの技を使えるようになるキャラもいるぞ。



裏〜は見た目が変わらない。技を出さないと分かりません

ちなみに、同じキャラの通常版と隠し版を一つのチームに入れることはできない。また、ルーレットで隠しキャラが選択されることはない。



画面端まで飛ぶ虎煌拳に、先読み対空の雀落とし。昔っぽい技が使えるのだ

オメガ・ルガール紹介

CPU戦を勝ち抜いていくと、最後にルガールが登場する。といっても、プレイヤーキャラとして使えるルガールではなく、CPU専用のオメガ・ルガールが現れるのだ。



CPU戦の最後に登場するのは、奈落の底から復活したルガールだ

このオメガ・ルガール、通常技は通常のルガールと同じようだが、必殺技関係はかなり違ったものを出してくる。

必殺技は、ジェノサイドカッターの強化版である〝ダークジェノサイド〟、体の周囲にバリヤーを発生させ、それを前方に飛ばす〝グラビティスマッシュ〟(地上版と空中版がある)、姿を消しつつ突進してすれ違いざまに攻撃する〝バニシングラッシュ〟、それにダークバリヤーの合計5つ。超必殺技は、手をのばして相手を捕らえて連続攻撃を加える〝デストラクション・オメガ〟、手刀を突き刺して謎のエネルギー(?)を送りこむ〝ルガールエクスキュージョン〟、それに〝ギガンテックプレッシャー〟の3つ。



ルガールエクスキュージョン。ゾンビエキスを送りこむ(ウソ)

行動パターンは、こちらの技をダークジェノサイドで斬ったり、技の空振りや後転のスキに超必殺技を決めるなど、CPU独特の超反応ぶりが目立つ。ガードをかためていても、飛び道具や突進技でけずられたり、ダッシュから投げられたりするので、かなりの強敵といえるだろう。一応、リーチの長い牽制技を持っているなら、先端を当てるようにそれを出すだけでかなりのダメージを与えていけるぞ。



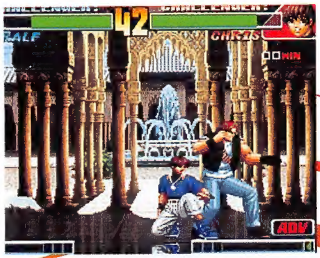
リーチ&判定に優れた強攻撃があれば、それだけでがんばれるぞ

システム応用編

投げの入る条件

完全に相手に背を向けている状態からは、一瞬間を置かないとコマンド投げ（入力した瞬間に投げるタイプ）を決められないことが判明。前転で裏にまわったあとも、これが原因で投げられないようだ。

前述の状態になるのは、前転したあと、攻撃避け中に背後にまわられた時、裏まわりジャンプ攻撃を受けたあと、特定の技を食らったあとの起き上がり、空中で攻撃を食らったあとの着地（相手が裏にまわった時）など。これらの状況では、思わずコマンド投げを狙ってしまわないように注意したい。一応、キッチリ技を重ねられても通常投げなら投げられるが、タイミングは非常にシビア。なお、通常は表を向いて起き上がる技でも、前転で裏にまわることができれば前述の状態になる。



相手が背中向きで起き上がる時は、密着して攻めるのも有効だ

連続技用特殊入力法

本作の必殺技は、ボタンの入力と同時に成立するのに対し、通常技＆特殊技はボタンを押してから成立までにタイムラグがある。これを利用した入力方法を紹介しよう。

例えば、ルガールでダブルトマホーク→キャンセルギガンテックプレッシャーを狙う時↓↘→＋B、→↘↓↙←＋A or Cと入力したいところだが、↓↘→＋Bでダークバリヤーが出てしまうので不可能。しかし、↓↘＋B（Bを離して）→、↘↓↙←＋A or Cという入力なら万事OK。Bが入力されている段階ではコマンドが成立していないのでダークバリヤーは出ず、特殊技が成立するタイムラグが経過したころには→に入っているので、ダブルトマホークが出てくれるのだ。立ち強パンチ→キャンセル↓↘→↘↓↙←などにも応用できるぞ。

飛び道具ガード不能化現象

投げ判定発生までに時間のかかる投げ技や、移動するだけの技（例外アリ）は、その技に対して相手がガードポーズをとらないように設定されている。そこで、飛び道具を出したあと、相手に当たる前に前述の技を出してみると…、あとに出した技の「相手がガードポーズをとらない」という設定の方が優先され、飛び道具がガード不能になるのだ。

事前にガードポーズをとっていた場合は、それが完全に解除されるまでにタイムラグがあり、その間はガードが可能。また、解除されたあとガードし直せば、状況によってはガードできることもある。

援護攻撃キャラクター相性表

KOFでのチームバトル独特のシステム、援護攻撃。これは気絶したチームメイトを待機中のメンバーが助けにきてくれるといったものだが、この助けにきてくれる確率には、キャラ同士の相性が関係している。その相性を表にあらわしたのが右の援護攻撃キャラクター相性表だ。前作と比べてみるのもおもしろいぞ。

ちなみに隠しキャラの相性は、ノーマルキャラの相性と同じになる。

表の見方

○（良い）…必ず助けにくる

空白（普通）…相手よりダメージを受けていて、さらに50%の確率で助けにくる

×（悪い）…絶対に助けにこない

援護攻撃キャラクター相性表

待機中のキャラクター ＼ 戦闘中のキャラクター	草薙京	二階堂紅丸	大門五郎	テリー・ボガード	アンディ・ボガード	ジョー・ヒガシ	リョウ・サカザキ	ロバート・ガルシア	ユリ・サカザキ	レオナ	ラルフ	クラーク	アテナ	椎拳崇	鎮元斎	神楽ちづる	不知火舞	キング	キム・カッファン	チャン・コーハン	チョイ・ボンゲ	七枷社	シェルミー	クリス	山崎竜二	ブルー・マリー	ビリー・カーン	八神庵	マチュア	バイス	ハイデルン	タクマ・サカザキ	草薙柴舟	ヘビィ・D!	ラッキー・グローバー	ブライアン・バトラー	ルガール・バーンシュタイン	矢吹真吾
草薙京																						×	×	×	×			×	×	×			×	×	×	×	×	
二階堂紅丸						×			○	○			○		×	○	○	○		×	×		○			○		×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	
大門五郎	○	○													○					○	○							×			○	○	○				×	
テリー・ボガード					○																				×	○	×	×									×	
アンディ・ボガード				○													○								×		×	×									×	
ジョー・ヒガシ		×	○	○	○																						○	×									×	
リョウ・サカザキ									○									○				×						×				○					×	
ロバート・ガルシア									○					○								×						×				○					×	
ユリ・サカザキ			×			×	○										○	○		×	×							×			×		×	×	×	×	×	
レオナ																						×	×	×	×				×	×	○						×	
ラルフ										○		○														○		×			○						×	
クラーク				○						○	○																	×			○						×	
アテナ										○					○							×	×	×	×				×	×							×	
椎拳崇								○					○									×		×	×			×									×	
鎮元斎													○	○								×	×	×	×			×	×	×							×	
神楽ちづる	○																○	○				×	×	×	×				×	×			○				×	
不知火舞					○	×			○							○		○									×	×									×	
キング						×	○		○							○	○			×	×							×	×								×	○
キム・カッファン													○	○	○	○						×	×	×	×			×	×	×							×	
チャン・コーハン													×	×	×	×			×		○	○	○	○	○			○	○	○							○	
チョイ・ボンゲ										○			×	×	×	×			×	○		○	○	○	○			○	○	○							○	
七枷社	×															×							○	○				×					×				×	
シェルミー	×								○	○			○			×	○	○								○		×	○	○			×				×	
クリス	×															×						○	○					×					×				×	×
山崎竜二	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×		×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ブルー・マリー				○																								×									×	
ビリー・カーン				×	×	×																			×			×									×	
八神庵	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×		×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
マチュア	×		○										×	×	×	×		×	×									×					×			○	×	
バイス	×												×	×	×	×			×									×			○	○	×				×	
ハイデルン										○																		×									×	
タクマ・サカザキ							○	○	○													×						×					○				×	
草薙柴舟																○						×	×	×	×				×	×		○					×	
ヘビィ・D!															○							×	×	×			×	×	○	○	○	○	○		○	○	×	
ラッキー・グローバー																		○				×	×	×			×	×	○	○	○	○	○	○		○	×	
ブライアン・バトラー								○														×	×	×			×	×	○	○	○	○	○	○	○		×	
ルガール・バーンシュタイン	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×		×
矢吹真吾	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○					○	○	×			○	○	○	○	○	○		

※記事中のコマンドは、マイキャラが右向き時のものです。



'95版の草薙京復活！ 飛び道具の闇払いを装備

'95草薙　京

解析／修羅騎士　鷹

技解析

こちらの京は、名前の通り『95』の仕様になっていて、荒咬み、毒咬みのかわりに飛び道具である闇払いを装備しているのが印象的だ。突進技が豊富なノーマルの京に比べて、こちらはオーソドックスな仕上がりになっているといえる。また、R.E.D.KicKのかわりに朧車を装備していたり、超必殺技の無式が出せないようになっているなどの変更点もあるのだ。

百八式・闇払いは、おなじみの地を這っていく飛び道具で、牽制や連係に使っていくといい。弱は強に比べて、多少発生が早く、出したあとのスキが微妙に小さくなっている（庵の闇払いと同じ）。しかし、弾速が遅いので、遠い場合、キャンセルで出してもジャンプで跳び越されてしまうので注意しよう。連係に使っていく時は強がいいのだ。

弱強どちらも強攻撃から連続技に組みこめるが、遠い場合は連続ヒットしないぞ。

百式・鬼焼き。対空に使っていく技だが、ノーマル版と性質が異なり、打撃防御の効果ではなく完全な無敵技になっている。

弱は攻撃判定が出る前に無敵時間が切れてしまうので、対空には向いていない。しかし、ヒットさせるとダウンを奪えるので、地上戦では使っていけるだろう。

強は安心して対空に使っていけるが、地上ではほぼ密着で（2段目を）ヒットさせないとダウンを奪えないので使いにくい。

百壱式・朧車。出がかりに無敵時間のついている突進技。弱は1発、強は3発連続して蹴りを繰り出す。弱は発生が早いので弱攻撃から連続技にすることができるが、しゃがみ食らいの相手には当たらないので注意しよう。強は強攻撃からしか連続技にできないが、無敵時間が長いので相手のキャンセル飛び道具を抜けつつヒットさせるといった使い方もできるのだ。



おなじみの飛び道具、闇払い。牽制や連係にまぜて使おう



朧車（強）。キャンセル飛び道具を抜けつつヒットさせることも可能

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
釟鉄	→or←＋C
一刹背負い投げ	→or←＋D
●特殊技	
外式・轟斧　陽	→＋B
外式・奈落落とし	ジャンプ中↓＋C
八拾八式	↘＋D
●必殺技	
百八式・闇払い（'95版）	↓↘→＋AorC
百式・鬼焼き（'95版）	→↓↘＋AorC
百壱式・朧車（'95版）	←↓↙＋BorD
七拾五式　改	↓↘→＋B・BorD・D
弐百拾弐式・琴月　陽	→↘↓↙←＋BorD
●超必殺技	
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→＋AorC



パワーウェイブが画面端まで飛んでいくぞ！

裏テリー・ボガード

解析／修羅騎士　鷹

技解析

パワーウェイブ、ライジングタックルの性能が変化している他、浮かせ効果を持つ、パワーチャージのかわりに『RB餓狼伝説2』に登場したファイヤーキックを装備している。また、パワーダンクと超必殺技のハイアングルゲイザーが含まれていないといった変更点もあるのだ。

パワーウェイブ。画面端まで届くようになったのだ。判定は通常のモノほど大きくはないので、ジャンプで回避されやすくなっている。

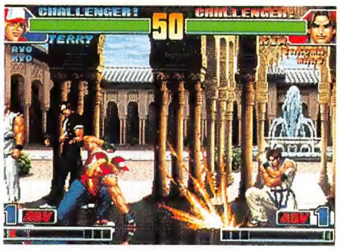
弱は強に比べると弾速が遅いが、スキは若干小さくなっている（通常版の弱と同じ）。強はその逆といった感じだ。双方ともスキが大きめなので、遠距離から牽制に使う際は、フェイントをまぜるなりして出していくといい。また、強攻撃から連続技に組みこんでいけるが、間合いが離れていると連続ヒットをしないのだ。

ライジングタックル。通常版と違うところは、打撃防御の効果がなく、無敵技になっている点と、コマンドが"ため"になったというところだ。

弱は無敵がないに等しいので、対空には不向きといえる。強は攻撃判定が出るまで無敵なので、対空に使うならこちらだ。しかし引きつけて出さないとやはりつぶされてしまうので注意しよう。

ファイヤーキック。ヒットすると、パワーチャージと同様に相手を浮かすことができるので、ジャンプ攻撃やキャンセルライジングタックルで追い打ちが可能になっている。この技をパワーチャージと比較してみると、①スキが大きい（ガードされると反撃確定）、②リーチが長い、③威力が高い、④下段判定などの違いがあげられる。リーチが長く下段なので奇襲に使っても悪くはないが、ガードされると反撃を受けるということを考えると、連続技に組みこむのが安定した使い方かな。

弱は強に比べると発生が早く、弱攻撃から連続技に組みこめる（強は強攻撃から）が、威力が低くリーチがちと短くなっている。



裏のパワーウェイブは、画面端までとどく。牽制や連係に使おう

ファイヤーキック。連続技に組みこむのが、安定した使い方だ



技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
グラスピングアッパー	→or←＋C
バスタースルー	→or←＋D
●特殊技	
バックナックル	→＋A
ライジングアッパー	↘＋C
●必殺技	
パワーウェイブ	↓↘→＋AorC
バーンナックル	↓↙←＋AorC
クラックシュート	↓↙←＋BorD
ライジングタックル	↓ため↑＋AorC
ファイヤーキック	←↙↓↘→BorD
●超必殺技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→＋AorC

飛翔拳と昇龍弾が性能変化 技の変更で戦法にも影響アリ

裏アンディ・ボガード

解析／修羅騎士　鷹



技解析

飛翔拳と昇龍弾の性能が変化している他、幻影不知火と撃壁背水掌が含まれていない。また、飛翔流星拳が『RB餓狼伝説2』に登場した男打弾に変更されているのだ。

幻影不知火と撃壁背水掌がないので戦法にも大きな影響が出てくるぞ。

飛翔拳。通常版と大きく違うところは、やはり画面端まで届くといったところ。連係の締めには使っていけるが、スキは通常版と同様に大きいので、牽制に使っていく時は注意が必要となる。フェイントや空キャンセルをまぜて使っていくべし。

弱は強に比べると弾速が遅いが、スキはやや小さくなっている。双方とも強攻撃から連続技に組みこめるが、間合いが遠いと連続ヒットしない。

昇龍弾。見た目が『'94』、『'95』のようなグラフィックになり、ヒット数が最大4とやや控え目になっている。性能は横への判定がやや短くなっているが、ヒットすると確実にダウンを奪えるようになっていたり、強は攻撃判定が出ている最中まで完全無敵になっているなど、かなり高性能になっている。

弱はつぶされることが多いので使うなら地上戦。対空に使うのは強にするといいのだ。

男打弾。気合いの入った拳を叩きこみ、フィニッシュはダウンを奪うことのできるストレートを繰り出す。ボタンを連打することによって、ヒット数を最大6（MAX版は12）まで増やすことができる。ノーマル、MAX版の両方とも、発生はそこそこ早いので、強攻撃や上げ面から連続技に組みこむことができる。しかし、ガードされると反撃を食らってしまうので連続技専用として使っていくべし。

MAX版は攻撃判定が出ると同時に無敵がきれてしまうが、割りこみや突進技に合わせて使っていくことも可能なのだ。



飛翔拳。裏のは画面端まで届くが、スキが大きいのが難点だ。ぶっ!!



男打弾。ボディブローを数発決めて、気合いの入った正拳を繰り出す

技コマンド表

●投げ技	
剛臨・改	→or←＋C
抱え込み投げ	→or←＋D
●特殊技	
上顎	→＋B
上げ面	↘＋A
●必殺技	
飛翔拳	↓↙←＋AorC
昇龍弾	→↓↘＋AorC
空破弾	←↙↓↘→＋BorD
斬影拳	↙→＋AorC
我弾幸	斬影拳ヒット中↓↘→＋AorC
●超必殺技	
超裂破弾	↓↙←↙↓↘→＋BorD
男打弾	↓↘→↓↘→＋AorC

ハリケーンアッパーと爆裂拳が性能変化

裏ジョー・ヒガシ

解析／DSP－たろりん



技解析

裏ジョーは、黄金のカカトと爆裂ハリケーンタイガーカカトがない他、ハリケーンアッパーと爆裂拳の性能に変化が見られる。挑発も餓狼バージョンになっているぞ。

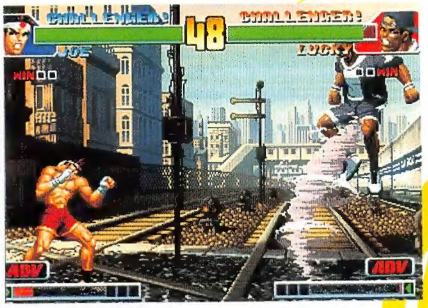
ハリケーンアッパーは、射程に制限がなく、画面端まで飛んでいく。弱と強でモーションが違うのだが、攻撃発生の早さと攻撃後のスキは同じ。弾の飛ぶスピードは強の方が速い。

弾の判定が大きいので、小ジャンプ・中ジャンプで跳び越えられることはほとんどない。しかし、スキが大きいため、相手がこちらのモーションを見てから大ジャンプで跳び越えてきても、硬直中にジャンプ攻撃を食らってしまうぞ。牽制に使うのは控えよう。連係の最後にキャンセルで出す使い方ならOKだ。

爆裂拳は、片手でパンチを連発する技。レバーを前に入れると、ゆっくりだが前に進むことができる。出は早く、弱攻撃から連続技になる。

先端ギリギリを（繰り出されるパンチのうち、真横に出すもののみが当たるように）当てると、間合いが離れなくなる。強ならば攻撃の間隔が短いので連続ヒットするぞ。

爆裂フィニッシュは、弱は地上でのアッパー、強は跳び上がりながらのアッパー。ヒットすればダウンを奪えるぞ。届きやすい強を使おう。



画面端まで届くのはいいが、スキが大きすぎるにゃあ



レバーで前に進める。うまく先端を当てるとおもしろいぞ



爆裂フィニッシュは、強だと上昇しながらのアッパーになる

技コマンド表

●投げ技	
ひざ地獄	→or←＋C
レッグスルー	→or←＋D
●特殊技	
ローキック	→＋B
スライディング	↘＋B
●必殺技	
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→＋AorC
爆裂拳	AorCボタン連打
爆裂フィニッシュ	爆裂拳中↓↘→＋AorC
タイガーキック	→↓↘＋BorD
スラッシュキック	←↙↓↘→＋BorD
●超必殺技	
スクリューアッパー	↓↘→↓↘→＋AorC

龍炎舞が性能変化 小夜千鳥と花嵐が使用可能



裏不知火　舞

解析／修羅騎士　鷹

技解析

裏の舞は、龍炎舞の性能が変化している他に、飛翔龍炎陣、白露の舞、水鳥の舞、鳳凰の舞の計4つの技が含まれていない。しかし、『RB餓狼伝説2』で登場した、小夜千鳥と花嵐、この2つの技が加わっているのだ。

龍炎舞。通常版との違いは、ヒットさせるとダウンを奪うことができる点と、スキが微妙に小さくなっているところ。要は、性能がさらにアップしているということなのだ。あとは、弱は強攻撃から、強は密着からなら弱から連続技にできるといった点は通常版と変わらない。

小夜千鳥。手に持った扇子を、上から下へ振り下ろす技。相手の飛び道具をかき消す（覇王翔吼拳やカイザーウェイブは貫通してきちゃう）ことができたり、キャンセルで龍炎舞を出せたりすることが特徴なのだ。

弱は発生がそこそこ早いので、強攻撃から連続技に組みこむことができるが、その後の龍炎舞は空振りするので注意（ほぼ密着から単発で出した時は当たる）。強は少し前進しながら出すのだが、その分発生が遅く連続技に組みこむことができないのだ。

この技は攻撃範囲が広いので、牽制兼ジャンプ防止のために使っていくといいのだが、密着でガードされると確実に反撃されてしまう（キャンセル龍炎舞でフォローできるけど）ので、単体で使う時は先端を当てるように出すべし。

花嵐。一定距離突進したあと、キリモミ回転しながら舞い上がっていく技。ノーマル版は最大7ヒット、MAX版は倍の14ヒットする。

弱強の違いは、突進力と舞い上がる高さ。弱は突進力が低く上がる高さも若干低い。双方とも弱攻撃から連続技に組みこめるが、超必殺忍蜂より威力が低く、スキも絶大なので、無理して使っていく必要はないのだ。



小夜千鳥を相手にあてると…



このように、キャンセルで龍炎舞を出すことができるのだ

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
不知火剛臨	→or←＋C
風車崩し	→or←＋D
夢桜	お互いジャンプ中↑以外+CorD
●特殊技	
紅鶴の舞	↘＋B
黒燕の舞	→＋B
大輪風車落とし	ジャンプ中↓＋A
●必殺技	
花蝶扇	↓↘→＋AorC
龍炎舞	↓↙←＋AorC
必殺忍蜂	←↙↓↘→＋BorD
ムササビの舞	・↓ため↑＋AorC（ボタン押しっぱなし） ・ジャンプ中↓↙←＋AorC
小夜千鳥	↓↙←＋BorD
●超必殺技	
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→＋BorD
花嵐	↓↘→↓↘→＋AorC

なつかしの雀落とし復活 サラマンダーストリーム装備



裏ビリー・カーン

解析／蒼炎闘士ゆーち

技解析

ノーマルビリーの通常技、特殊技を持ち、『'95』の必殺技（雀落としなど）をベースにサラマンダーストリームといった新技が追加されている。しかし、裏ビリーには火龍&水龍追撃棍や旋円殺棍、大旋風などの『'97』以降（ただし、挑発は『'97』時のもの）に追加された必殺技は存在せず、それに伴い連続技や対空技に著しい影響を出している。

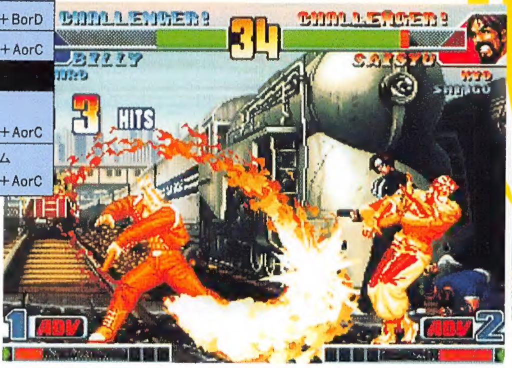
火炎三節棍中段打ちは、ヒット後にダウンを奪えるようになったので、お忘れなく。

強襲飛翔棍は、上昇中にヒットさせれば、相手を浮かせるようになり、浮いた相手にそのまま下降中＋追い打ち攻撃（通常技、大回転蹴り、雀落とし、超火炎旋風棍など）まで決めることが可能になった。

また、技の発生が早くなったので、通常技の強攻撃から連続技に組みこめるようになった。ジャンプ強キック（裏まわり）→しゃがみ強パンチ→キャンセル強襲飛翔棍＋αが比較的狙いやすく、それでいて強力な連続技だろう。強襲飛翔棍のヒット後にしゃがみ強パンチが連続ヒットするところなどは相変わらず。

雀落としは、斜め前方に三節棍を伸ばす対空技のような必殺技。技の出は早くなったが、無敵時間がないので、実際対空に使うには相手の跳びこみを先読みしなくてはならない。地上の相手には当たらないが、スキは短めなので、牽制技にまぜたり、空振りキャンセルなどから時折出していくといい。強襲飛翔棍後の追い打ち技としても使えるぞ。

サラマンダーストリームは、見た目ほど攻撃範囲は広くないうえに、通常技の強攻撃からでないと連続技に組みこめない。また、スキも大きいのでイマイチ使い勝手が悪い…。



『RB餓狼伝説2』同様、サラマンダーは連続技が安定。へへっ…、燃えたろ♡



意外と横方向に長い。牽制や強襲飛翔棍からの追撃に使うといいギャ！

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
地獄落とし	→or←＋C
一本釣り投げ	→or←＋D
●特殊技	
大回転蹴り	→＋A
棒高跳び蹴り	→＋B
●必殺技	
三節棍中段打ち	←↙↓↘→＋AorC
火炎三節棍中段打ち	三節棍中段打ちヒット中↓↘→＋AorC
旋風棍	Aボタン連打
集点連破棍	Cボタン連打
強襲飛翔棍	→↓↘＋BorD
雀落とし	↓↙←＋AorC
●超必殺技	
超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←＋AorC
サラマンダーストリーム	↓↘→↓↘→＋AorC

暫烈拳・空中虎煌拳を装備 虎煌拳は画面端まで飛ぶぞ



裏リョウ・サカザキ

解析／ヒデ本条

技解析

裏リョウ・サカザキは、極限流連舞拳、猛虎 雷神刹、猛虎 雷神剛、天地覇煌拳が含まれていないのに対して、暫烈拳、空中虎煌拳が追加されているぞ。

虎煌拳は、画面端まで届く飛び道具になっている。弱は弾のスピードが遅く、強は速い。技の硬直時間は若干強の方が長い。フェイントを混ぜながら牽制技として使っていけるぞ。

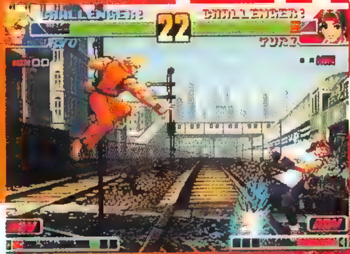
空中虎煌拳は、その名の通り空中から地上に向かって虎煌拳を放つ技だ。相手の飛び道具を避けつつ攻撃したり、足元を狙ったり（足元を狙うように放つと立ちガード不可の下段攻撃になる）と、使い道はいろいろあるが、前転で避けられるとスキだらけなので多用は禁物だぞ。

虎咆は出がかりに無敵時間のある対空技。通常キャラとくらべるとかなり強化されているぞ（技のモーションまで違う）。弱と強ともに攻撃判定が出るまで完全無敵！しかも弱虎咆はヒットすれば必ずダウンを奪えるうえに、攻撃判定が横にも広い。攻撃判定の発生も早いので反撃技としても使っていけるのだ。

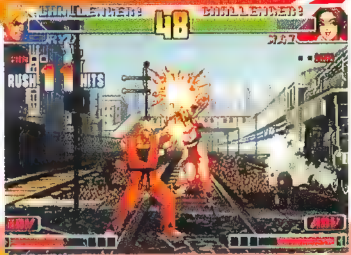
暫烈拳は前方に無数の突きを繰り出す技。攻撃判定が弱く、技が出るのも遅い。強攻撃から連続技にすることができるが、はっきりいって使えない技である。



見よ！この攻撃判定　地上でもバリバリ使えます



足元を狙えば下段攻撃に……使える！　空中虎煌拳



なつかしの暫烈拳。連続技に組みこんで使ってあげよう

技コマンド表

●投げ技	
谷落とし（たにおとし）	→or←＋C
巴投げ（ともえなげ）	→or←＋D
●特殊技	
氷柱割り（ひょうちゅうわり）	→＋A
●必殺技	
虎煌拳（こおうけん）	↓↘→＋AorC
空中虎煌拳（くうちゅうこおうけん）	ジャンプ中↓↘→＋AorC
虎咆（こほう）	→↓↘＋AorC
暫烈拳（ざんれつけん）	→←→＋AorC
飛燕疾風脚（ひえんしっぷうきゃく）	→↘↓↙←＋BorD
●超必殺技	
龍虎乱舞（りゅうこらんぶ）	↓↘→↘↓↙←＋AorC
覇王翔吼拳（はおうしょうこうけん）	→←↙↓↘→＋AorC

昔なつかしの幻影脚、飛燕疾風脚を装備



裏ロバート・ガルシア

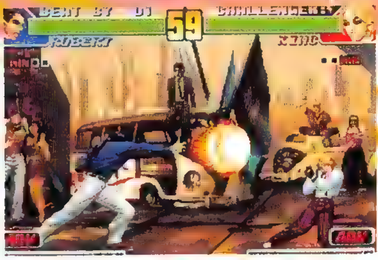
解析／モリスケ

技解析

龍撃拳は画面端まで届く完全な飛び道具になっている。弱と強では弾の速度が異なり、強の方が速い。硬直時間はそこそこ長いが、見てから跳びこまれるほどではないので牽制には問題なく使えるぞ。連続技に組みこむ場合は強攻撃をキャンセルして出そう。

飛燕疾風脚は龍虎の拳時代を思い出させるグラフィックに変化している。弱は相手に食いこんでしまうと反撃を受けるが、先端を当てるように出せば問題はないので、遠距離から間合いをつめたい時に使うといい。強は2段技になっているため、先端をガードさせた場合でも反撃を受けてしまう。確実にヒットさせるよう、連続技に組みこんで使うべし。弱強ともに発生は遅いので、強攻撃をキャンセルして出さないと連続ヒットしないぞ。

幻影脚は蹴りを連発するこれまたなつかしい技。弱と強で蹴りを出している時間が異なり、強の方が長くなっている。出はじめに無敵時間はないので連続技に組みこんで使うことになるが、発生は遅いので強攻撃キャンセルでないと連続ヒットせず、間合いが離れていると届かないことが多いので無理に狙う必要はない。蹴りを出している時間は長いので、相手の目前に置いておくと我慢できずに手を出した相手にヒットするぞ。



裏ロバの龍撃拳は普通っぽい飛び道具。出の早さやスキも普通です



連舞脚…はないので、強攻撃or特殊技からの連続技に使うべし



ダメージは大きいが、使いどころが見当たらない。相手の目の前で適当に出してみる？

技コマンド表

●投げ技	
龍跳脚（りゅうちょうきゃく）	→or←＋C
首切り投げ（くびきりなげ）	→or←＋D
●特殊技	
龍翻蹴（りゅうはんしゅう）	→＋B
句龍降脚蹴り（こうりゅうこうきゃくげり）	→＋A
●必殺技	
龍撃拳（りゅうげきけん）	↓↘→＋AorC
龍牙（りゅうが）	→↓↘＋AorC
幻影脚（げんえいきゃく）	→←→＋BorD
飛燕疾風脚（ひえんしっぷうきゃく）	→↘↓↙←＋BorD
飛燕龍神脚（ひえんりゅうじんきゃく）	ジャンプ中↓↙←＋BorD
●超必殺技	
龍虎乱舞（りゅうこらんぶ）	↓↘→↘↓↙←＋AorC
覇王翔吼拳（はおうしょうこうけん）	→←↙↓↘→＋AorC

百烈びんたに砕破復活 滅鬼斬空牙なんて技もあるよ



裏ユリ・サカザキ

解析／蒼炎闘士ゆーち

技解析

基本的に変化があるのは必殺技のみ。必殺技はおもに'94をベースとしているので、空牙などの'95以降に追加された必殺技は含まれていない。

虎煌拳は、弱は弾足が遅く、強は早い。ノーマルユリの虎煌拳より優れている面は、画面端から端まで飛んでいく飛距離の長さ。逆に劣っている面は、出が遅く、スキが大きい、ヒット後にダウンを奪えないなど。また、ノーマルユリは頭から手先まで攻撃判定があるが、裏ユリは手先から撃つ弾の部分しか攻撃判定がないということ。このような性質上、裏ユリの虎煌拳は、跳びこみや前転などには完全に無防備。単発で撃っていくのは非常に危険なので、至近距離からキャンセルで撃っていくか、相手の起き上がりに重ねていくのが無難だろう。

雷煌拳は、弱は低く、強は高く跳び上がるが、弱強ともに出だしは足元が無敵で、気合い弾の落下点も同じ。低い地点でヒットorガードさせればスキはなく、ユリ側が有利（高い位置ならユリ側が不利）となっている。また、気合い弾のギリギリが当たるように撃てば立ちガード不可（下段技）にもなるぞ。移動手段としては機能しないが、回避能力は長けている技だろう。

砕破は、バリアの部分で相手の飛び道具をかき消すことができる。技の出が早く、ヒット後にダウンも奪えるので、通常技の強攻撃から連続技にも組みこもう。相手に食いこまないようにガードさせれば反撃は受けにくいので、しゃがみ強キック↓キャンセル虎煌拳と併用するといい。

百烈びんたは、ガード不能の移動投げ。弱は移動距離は短く、強は長い。連続技には組みこめないが、威力が高く、奇襲技としての性能も高い。

滅鬼斬空牙は、出だしの無敵時間が長いので、連係の割りこみや対空技として使っていける。攻撃発生も早いので、しゃがみ弱攻撃×2などの小技からでも連続技に組みこめるぞ。ガードされるとさすがにスキはあるが、頼っていっていい超必殺技だろう。



百烈びんたはガード不能技♡ 連係に絡めて野生の王国、ウララ〜

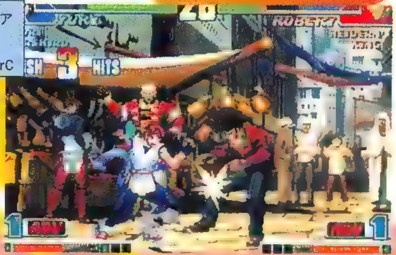
技コマンド表

●投げ技	
鬼はりて	→or←＋C
さいれんと投げ	→or←＋D
燕落とし	お互いジャンプ中↑以外＋CorD

●特殊技	
燕翼	→＋B

●必殺技	
虎煌拳	↓↘→＋AorC
雷煌拳	↓↘→＋BorD
砕破	↓↙←＋AorC
百烈びんた	→↘↓↙←＋BorD

●超必殺技	
飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←＋BorD
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋AorC
滅鬼斬空牙（芯！ ちょうアッパー）	↓↘→↓↘→＋AorC



ガニ股万歳！ その威力にチンピラも驚愕!! 飛燕烈孔より使えるって噂も…

裏社は投げ技が豊富 ガード不能の投げを駆使せよ



乾いた大地の社

解析／蒼炎闘士ゆーち

技解析

打撃技メインのノーマル社とは逆に乾いた大地の社は投げ技が豊富。通常技、特殊技以外は別物なので、完全に違うキャラとして考えていいだろう。ガード不能の移動投げを駆使して、スキあらば強力な投げを狙っていこう。

〝さく〟は、ノーマル社のリグレットバッシュと同様の技。中段技なので単発もしくは遅めキャンセルで連係を狙っていける。また、攻撃後はほぼ密着状態になるので、連続技の中継としても重宝する。

〝むせぶだいち〟は、通常技の弱、強攻撃どちらからでも連続技に組みこめるので使い勝手がいい。威力が高く、間合いも広いので、キャンセル特殊技から狙ってみよう。

〝にらぐだいち〟は、投げ捨てた相手を空中で追い打ちすることができる。〝にらぐだいち〟→ジャンプ攻撃orダッシュ通常技〜〝くじくだいち〟、〝にらぐだいち〟〜MAX版〝ほえるだいち〟、といった連係を狙っていけば効果的だろう。

〝おどるだいち〟は、移動速度が早く、移動中は攻撃位置の低い技を抜けることができるので、奇襲技として使っていけるが、連続技にも組みこめるようになったので、一部強攻撃↓キャンセル特殊技から狙っていこう。

〝くじくだいち〟は、若干遅くなったが、相手をつかまえたあとは相変わらず一定時間無防備にすることができる。地上の相手しかつかむことはできないが、追い打ちに一部強攻撃↓キャンセル特殊技↓キャンセル〝むせぶだいち〟or〝おどるだいち〟or〝暗黒地獄極楽おとし〟など強力な連続技を決めることができる。対戦では主軸となる技なので、ふっとばし攻撃、〝ぶ〟、しゃがみ強キックなどからキャンセルして連係を狙っていこう。

〝あらぶるだいち〟は、移動投げに変化（移動中は無防備）したが、空中の相手はつかめず、地上の相手のみに有効。飛び道具などを跳び越しつつ投げにいくこともできるので、連係にまぜて狙おう。

〝ほえるだいち〟は、任意ボタン押しっぱなしでガード不能技になる。出が遅いため連続技には組みこめないが、ガード不能技の威力は高いので、連係として狙うのがオツ。

〝暗黒地獄極楽おとし〟は、空振りモーションがついたものの、間合いが広く、しゃがみ弱攻撃×2からや、近距離立ち強攻撃↓キャンセル特殊技からも連続技（〝くじくだいち〟後もOK）に組みこめる。超必殺技の中で最も使用頻度が高い技だ。

技コマンド表

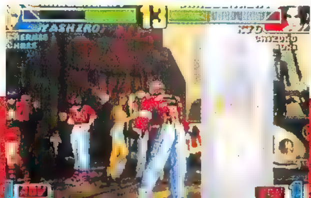
●投げ技	
БАКУ（ばく）	→or←＋C
БЭКИ（べき）	→or←＋D

●特殊技	
САКУ（さく）	→＋A
БУ（ぶ）	→＋B

●必殺技	
МУСЭБУ ДАЙЧИ（むせぶ だいち）	投げ間合いで→↘↓↙←→＋AorC
НИРАГУ ДАЙЧИ（にらぐ だいち）	投げ間合いで←↙↓↘→＋AorC
ОДОРУ ДАЙЧИ（おどる だいち）	←↙↓↘→＋BorD
КУЖИКУ ДАЙЧИ（くじく だいち）	↓↙←＋AorC

●超必殺技	
АРАБУРУ ДАЙЧИ（あらぶる だいち）	投げ間合いで↓↘→↓↘→＋BorD
ХОЭРУ ДАЙЧИ（ほえる だいち）	↓↘→↓↘→＋AorC
АНКОКУ ЖИГОКУ ГОКУРАКУ ОТОШИ（暗黒地獄極楽おとし）	投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC

間合いが広く、単発、連続技どちらからでも狙える。今年も調子コイてます♡



超必の暗黒雷光拳は連続技に組みこんで使うべし



荒れ狂う稲光のシェルミー

解析／蒼炎闘士ゆーち

技解析

“やたなぎのむち”は、座高の低いキャラにはしゃがまれると、技自体が空振ってしまうが、大きく前に踏みこむ強を連続技（強パンチ→キャンセル“こうらい”から）に組みこんでいけば問題はない。一応、1段目で相手の飛び道具を消し、そのスキに2段目を当てるといったことも可能。

“しゃじつのおどり”は奇襲技に近い技だが、上昇中から攻撃判定が発生するので相手の小技を巻きこみつつヒットさせることも可能だ。しゃがみガードされるとスキはあるが、“むげつのらいうん”と併用して、ふっとばし攻撃→空振りキャンセルや近距離立ち弱キックキャンセルなどから奇襲気味に使ってみるといいだろう。

“むげつのらいうん”は、ボタンによって雷弾の出現位置を決めるいわゆる飛び道具。Aボタンで自キャラの目の前に撃ち出し、以降B、C、Dの順に自キャラより遠めに撃ち出すようになっている。[illegible]では雷弾が残っている時間が短くなったので、雷弾を残しつつ、跳びこみ攻撃といった連係はできないが、雷弾の出は早いので、牽制技として使っていくといい。また、密着でヒットすれば、出の早い近距離立ち弱キックor強パンチ、“暗黒雷光拳”などを連続ヒットできる。

“らいじんのつえ”は、中段技だが、回転してから蹴り出すため、出は遅い。しかし、攻撃判定が強く、相手に食いこまなければスキはないので、ステップ（フロントorバックステップ）や小ジャンプなどから弱を先端目安で使っていこう。空中からの攻撃に幅を広げるためには必要な技だ。

“しゅくめい・げんえい・しんし”は、無敵時間が長いが、攻撃発生が遅い。一応、強パンチから連続技に組みこめるが、ガードされると反撃を受けやすいので多用は禁物。

“暗黒雷光拳”は、出はじめに無敵時間がないので、跳びこみ攻撃に合わせて対空に使ったり、相手の連係の割りこみに使うには不向き。しかし、少し間合いが離れていても連続技に組みこめるので、正面からの跳びこみ攻撃→近距離立ち強パンチorしゃがみ強パンチ→キャンセル“暗黒雷光拳”、裏まわりの跳びこみ攻撃→しゃがみ強パンチ→キャンセル“こうらい”→キャンセル弱“暗黒雷光拳”orMAX版“暗黒雷光拳”と使い分けよう。



射程距離が長いので、余裕で連続技に組みこめるの。ビビビッとくるわよ♡

技コマンド表

●投げ技

- БАКУРАИ（ばくらい） →or←＋C
- ЭНРАИ（えんらい） →or←＋D

●特殊技

- КОУРАИ（こうらい） →＋B

●必殺技

- ЯТАНАГИ НО МУЧИ（やたなぎのむち） ↓↙←＋AorC
- ШАЖИЦУ НО ОДОРИ（しゃじつのおどり） ↓↙←＋BorD
- МУГЭЦУ НО РАЙУН（むげつのらいうん） ←↙↓↘→＋AorBorCorD
- РАИЖИН НО ЦУЭ（らいじんのつえ） ジャンプ中↓↘→＋BorD

●超必殺技

- ШУКУМЭЙ, ГЭНЭЙ, СИНСИ（しゅくめい・げんえい・しんし） ↓↘→↓↘→＋BorD
- АНКОКУ РАИКОКЭН（暗黒雷光拳〔あんこくらいこうけん〕） ↓↘→↓↘→＋AorC

全体的に前作より弱体化ノーマルクリスの方が強い!?



炎のさだめのクリス

解析／ジェイケイ

技解析

新必殺技の追加がなく、従来の必殺技も弱体化したものが多い裏クリス。今回は通常のクリスの方が強いかも…。

“かがみをほふるほのお”は、ガードされると反撃を食らうほどスキが増大。出が早くなり（強攻撃or特殊技キャンセルで連続技）、食らった相手はダウンするようになったので、連続技専用の技と考えよう。ただし、極端に背が小さいキャラや、しゃがんだキャラ（デカキャラ以外）にはつながらないので注意。

“つきをつむほのお”は前作と大差なし。弱は出がかりに一瞬無敵時間があり（頼りにならないが）、上半身は攻撃判定発生後まで無敵なので、少し早めに出すことで対空技として機能するぞ。強は無敵時間がないので連続技専用なのだが、使いどころは少ない。

“ししをかむほのお”は、前作と同じくヒット後に追撃が可能。ただし、相手の食らい判定が一定時間で消えてしまうので、追撃として決められる技はかなり減っている。今回は最後の1発にキャンセルをかけられるのだが、ヒットするのは弱“つきをつむほのお”（MAX時は不可能）だけだし、キャンセルしなかった場合は大ジャンプ昇り強キック（遠いと不可能）ぐらいしか決められないのだ。

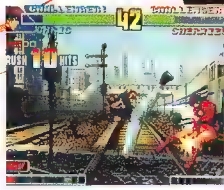
今回は、相手に密着すれば強攻撃→キャンセル“むようのおの”から出すことができる。相手の正面からだと空振りしてしまうが、背後からなら連続ヒットするぞ。

“たいようをいるほのお”は変更点なし。最大3ヒットする飛び道具で、出は遅いがスキは大きくない。弱の方が出が早く、炎が発生する位置が近く、飛距離も短い。

“だいちをはらうごうか”は、通常版の弱なら強攻撃or特殊技キャンセルで連続技になる点は変わらないが、ヒットさせてもダウン回避後に反撃されるようになってしまった。MAX版は攻撃判定が発生するまで無敵になったが、前作にも増して全段ヒットしにくいので、やはり使いにくい。

“暗黒大蛇薙”。前作同様に通常版の弱なら強攻撃or特殊技キャンセルで連続技になる。ボタン押しっぱなしで一定時間まで待機が可能（出がかり～待機中は上半身無敵）、通常版は近距離でガードされると反撃を受ける、といった点も変わらず。

この最後の蹴りにキャンセルがかかる。でも超必は入りません



技コマンド表

●投げ技

- ЧИ НО БАЦУ（ちのばつ） →or←＋C
- ТЭН НО ЦУМИ（てんのつみ） →or←＋D

●特殊技

- МУЁ НО ОНО（むようのおの） →＋A
- ЖУКЭЙ НО ОНИ（じゅけいのおに） →＋B
- СЭЧУДАН НО КОТО（せつだんのこと） ↘＋B

●必殺技

- КАГАМИ О ХОФУРУ ХОНО（かがみをほふるほのお） ↓↙←＋AorC
- ЦУКИ О ЦУМУ ХОНО（つきをつむほのお） →↓↘＋AorC
- ШИШИ О КАМУ ХОНО（ししをかむほのお） 投げ間合いで←↙↓↘→＋BorD
- ТАЙЁ О ИРУ ХОНО（たいようをいるほのお） ↓↘→＋AorC

●超必殺技

- ДАЙЧИ О ХАРАУ ГОУКА（だいちをはらうごうか） ↓↘→↓↘→＋AorC
- АНКОКУ ОРОЧИНАГИ（暗黒大蛇薙〔あんこくおろちなぎ〕） ↓↙←↙↓↘→＋AorC



草薙 京

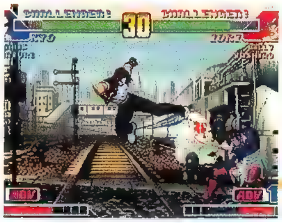
攻略／修羅騎士 鷹

弱R.E.D.KicKを奇襲や連続技に有効活用 裏まわりを狙うべし！

対人戦攻略

基本戦法

荒咬み、立ち弱キックなどを使って牽制しつつ、気絶値の高い弱R.E.D.KicKでの奇襲やジャンプを使って攻めていくのが基本。荒咬み、R.E.D.KicKは空振りキャンセルを使って出すのも有効だ。



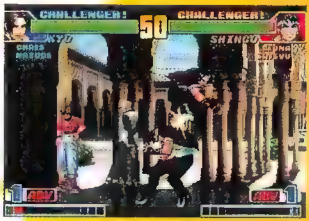
奇襲に使える弱R.E.D.KicK。ヒット後は裏まわりを狙いたい

ジャンプからは、地上技へつなぎやすい強攻撃や通常技、対空をつぶすことのある弱キックを出していくといいだろう。もちろん何も出さなかったり、空中ふっとばし攻撃を遅めに（相手に当てない）出してから着地して、下段開始の連続技を狙ったり、投げてしまうのも有効なのだ。また、ジャンプ攻撃からすぐに小ジャンプ（位置によっては中ジャンプ）で跳びこめば、裏まわりを狙うこともできる（奈落落としをメインに、強パンチ、弱キックも使える）ので活用すべし。

接近戦ではしゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチや近距離立ち強パンチキャンセル荒咬み or 弱R.E.D.KicKなどの連係や、再度ジャンプから攻め直すといいだろう。キャンセル荒咬みは、ディレイで九傷を出したりすると割りこもうとした相手にヒットさせることができる。しかし、ガードされてしまうと反撃を受ける状況にあるので、八錆（位置によっては当たらないが、ガードされても反撃は受けにくい）や七瀬（リーチは長いが、ガードされると反撃を受けてしまう）まで出すことも考えておこう。

ダウン回避不能である弱R.E.D.KicK、琴月 陽、一刹背負い投げ（D）、空中の相手に奈落落としを決めたあとは、裏まわりを決めるチャンス。弱R.E.D.KicK、奈落落とし…間合いを調整して通常ジャンプから。琴月 陽…すぐに歩いて大ジャンプ（ADVならダウンしたと同時くらいに少しダッシュをして大ジャンプでも可）。一刹背負い投げ…すぐにダッシュをしてから大ジャンプ。また、近距離立ち強パンチ→強七拾五式 改→ジャンプ強キック（昇り）からも、すぐに大ジャンプで跳びこめば裏まわりを狙えるのだ。

特に弱R.E.D.KicK後が強力で、このあと奈落落としから毒咬み絡みの連続技を決めればほぼ気絶っす!!



裏まわりを狙える奈落落とし。このあとは余裕を持って連続技が決まる

画面端へ追いやった時の連係として、前作のように強七拾五式 改を使ったかためも一応有効なので覚えておこう。

モード別補足

EXはステップ奈落落としをジャンプ攻撃のあとや、小技を当てたあとに出していくと強力。また、反撃として使っていくのも吉。

連続技

しゃがみ弱キック×1～2発→しゃがみ弱パンチ→キャンセル八拾八式

いわゆる京たんバリュー。八拾八式の代わりに弱鬼焼きを用いてもいいが、つなぎが甘いと空振りしてしまうので注意しよう。また、威力の高い無式につなぐこともももちろん可能なので、出せる状態ならガンガン狙うべし。

ジャンプ攻撃→近距離立ち強パンチ→キャンセル各種必殺技

ジャンプ攻撃からの基本連続技。各種必殺技は、毒咬み＋α、琴月 陽、強七拾五式改、大蛇薙などを決めていくといい。強七拾五式 改につなぐ場合は、近距離立ち強パンチを少し歩いてから出さないと、2段目が空振りしてしまうので注意しよう。

ジャンプ攻撃のあと、しゃがみ弱キックを挟んでから近距離立ち強パンチにつなぐことも可能だが、この場合は間合いが離れるので、七拾五式 改にはつながらないのだ。

ジャンプ強パンチや奈落落としを使って裏まわりから入った場合は、近距離立ち強パンチ→キャンセル轟斧がつながる。しかし、この場合も七拾五式 改はつながらないぞ。

強七拾五式 改→各種追い打ち

強七拾五式 改を決めたあとの追い打ちは、ジャンプ攻撃、弱R.E.D.KicK、琴月 陽、大蛇薙などを決めることができる。EXならステップ奈落落としも決まるのだ。画面端ならではのものは、①荒咬み→八錆→砌穿ち、②荒咬み→九傷→七瀬、③荒咬み→鬼焼きなど。MAX時なら、①荒咬み→荒咬み→近距離立ち強パンチ、②荒咬み→荒咬み→八錆→砌穿ちなどを決めることが可能だ。

画面端で強七拾五式 改を決めたあとは…



荒咬みからの追い打ちが豊富。といっても年々少なくなってるけどね

ステップ奈落落とし→ステップ奈落落とし…（EX限定）

あ～あ。ステップ奈落落としのあとは、荒咬み→九傷→七瀬や琴月 陽などで安定する方がいいっすね（笑）。

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	◎	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
➡＋B	△			
＋D	×			
空中⬇＋C	×			

※◎…必殺技＆特殊技OK
○…必殺技のみOK
△…キャンセルから出した時のみ必殺技でキャンセル可
×…一切不可能

技コマンド表

●投げ技

釟鉄	➡or⬅＋C
一刹背負い投げ	➡or⬅＋D

●特殊技

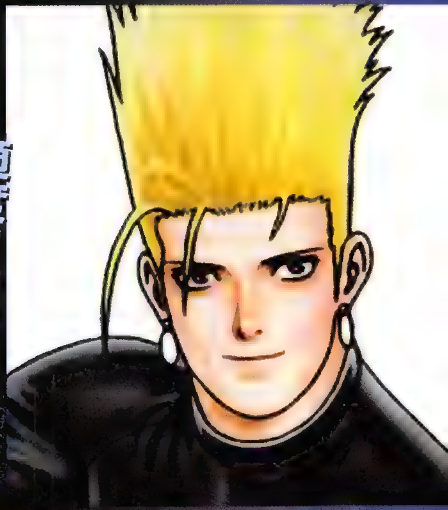
外式・轟斧 陽	➡＋B
外式・奈落落とし	ジャンプ中⬇＋C
八拾八式	↘＋D

●必殺技

百式・鬼焼き	➡⬇↘＋A or C
R.E.D.KicK	⬅⬇↙＋B or D
弐百拾弐式・琴月 陽	➡↘⬇↙⬅＋B or D
七拾五式 改	⬇↘➡＋B・B or D・D
百拾四式・荒咬み	⬇↘➡＋A
百弐拾八式・九傷	荒咬み動作中⬇↘➡＋A or C
百弐拾七式・八錆	・荒咬み→九傷動作中A or C ・荒咬み動作中➡↘⬇↙⬅＋A or C
百弐拾五式・七瀬	・荒咬み→九傷動作中B or D ・荒咬み→八錆動作中B or D
外式・砌穿ち	荒咬み→八錆動作中A or C
百拾五式・毒咬み	⬇↘➡＋C
四百壱式・罪詠み	毒咬み動作中➡↘⬇↙⬅＋A or C
四百弐式・罰詠み	毒咬み→罪詠み動作中➡＋A or C
九百拾式・鵺摘み	⬇↙⬅＋A or C

●超必殺技

裏百八式・大蛇薙	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋A or C
最終決戦奥義“無式”（三神技の壱）	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C



二階堂紅丸

攻略／モリスケ

適度に牽制しながら連続技、反撃を狙っていこう 中間距離を制するのだ

対人戦攻略

基本戦法

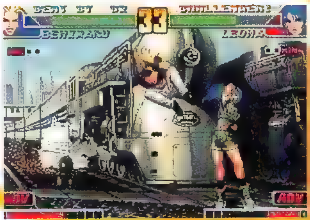
跳びこみを防止できる遠距離立ち弱キックや遠距離離立ち強パンチ、足払い系の攻撃をつぶせる遠距離離立ち強キック、といった性能のよい牽制技が揃っているので、中間距離での攻め手には事欠かない。これらの牽制技を適度に出しつつ相手の様子をうかがい、ガードしがちになったら裏まわりを狙える小or中ジャンプ強キックで跳びこもう。対空技で迎撃してくるような相手には、フライングドリルや空中雷靭拳をまぜて跳びこみのタイミングを狂わせるといい。



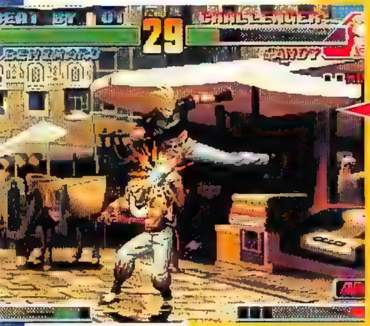
スライディングでさえつぶせる立ち強キック。タイミングによるけど

ちなみに牽制技を嫌がって前転から投げを狙ってくる相手には、前転に反応して連続技を決められるようになると優位に立てるぞ。

ジャンプ強キックをガードされた後の選択肢は、しゃがみ弱キックにつなげてヒット確認をする、再度跳びこんで裏まわりを狙う、ダッシュで接近して紅丸コレダーを狙う、といったものが有効。しゃがみ弱キックがヒットしていた場合はキャンセルで居合い蹴りにつなぎ、ガードされていたら再度跳びこんだり牽制モードに移ろう。これらの攻めを展開していても、無敵技やガードキャンセルふっとばしなどでダウンさせられてしまうことがある。そうなった場合、無敵時間のある弱スーパー稲妻キックでカウンターを狙ってもいいが、相手が地上で技を出すと読んだら紅丸コレダーやエレクトリッガーで反撃を狙ってみよう。特に紅丸コレダーが決まると相手はダウン回避できないので、起き上がりに裏まわりを狙って跳びこむチャンスが生まれる。それだけでも狙う価値は充分。



フライングドリル自体強いので通常技対空では落とされにくいぞ



ヒット後に裏まわりが狙えるぞ。ダメージ増量を計るべし



紅丸コレダーはコマンド投げのわりに威力が低いけど…

モード別補足

ADVは基本戦法で解説した通りで問題なく闘えるぞ。EXはステップのスピードがそこそこ速く移動距離が長めなので、牽制している時にステップからのコマンド投げを狙うと効果が高いぞ。ちなみにステップからフライングドリルを出せるが、特に有効な使い道は見当たらない。

連続技

しゃがみ弱キック×1～2→キャンセル居合い蹴り

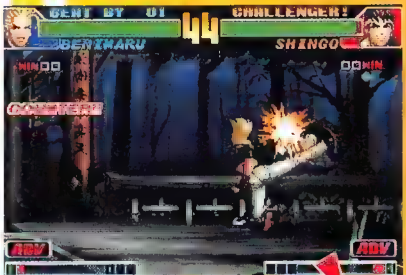
跳びこみから狙うべき基本連続技。与えるダメージはそれほどでもないが、居合い蹴りが入れば相手を気絶させやすくなるのでその後の試合展開を有利に進められる。パワーゲージに余裕がある時は、居合い蹴りではなくMAX版雷光拳を狙い、より多くのダメージを与えておくといい。

しゃがみ強パンチ→キャンセル反動三段蹴り

相手を気絶させた時や前転に反応できた時に決めるべき連続技。雷光拳にしても問題なく連続ヒットするが、ノーマル雷光拳は超技とは思えないほど威力が低いので、無理にゲージを使う必要はないぞ。エレクトリッガーにすれば威力は上がるのだが、ジャンプ攻撃からだと間合いが離れてしまうためにつなげにくい。

ガードキャンセルふっとばし→遠距離立ち弱キックor遠距離離立ち強パンチ

画面端へ追いこんだ状態で小ジャンプ攻撃に対してガードキャンセルふっとばしを決めると、打点にもよるが追撃を決めることができる。条件は厳しいが画面端へ追いこめた時には狙ってみるといい。



こんな状況でガードキャンセルふっとばしが決まると…



追撃可能です。大したものは当たらないけど覚えておこう

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
キャッチアンドシュート	➡or⬅＋C
フロントスープレックス	➡or⬅＋D
スピニングニードロップ	ジャンプ中⬆以外＋C or D
●特殊技	
ジャックナイフキック	➡＋B
フライングドリル	ジャンプ中⬇＋D
●必殺技	
雷靭拳（らいじんけん）	⬇↘➡＋A or C
空中雷靭拳（くうちゅうらいじんけん）	ジャンプ中⬇↘➡＋A or C
真空片手駒（しんくうかたてごま）	⬇↙⬅＋A or C
スーパー稲妻（いなづま）キック	➡⬇↘＋B or D
居合い蹴り（いあいげり）	⬇↘➡＋B or D
反動三段蹴り（はんどうさんだんげり）	➡↘⬇↙⬅＋B or D
紅丸（べにまる）コレダー	投げ間合いで➡↘⬇↙⬅➡ A or C
●超必殺技	
雷光拳（らいこうけん）	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C
エレクトリッガー	投げ間合いで➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋A or C

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	○	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	○	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	○			
カウンター攻撃	○			
➡＋B	○			

※垂直通常ジャンプ、及び斜め・垂直小ジャンプの弱キックはフライングドリルでのみキャンセル可



打撃でビビらせて投げを狙うのが王道 対空は頭上払いで決まりだ

大門五郎（だいもんごろう）

攻略／ジェイケイ

対人戦攻略

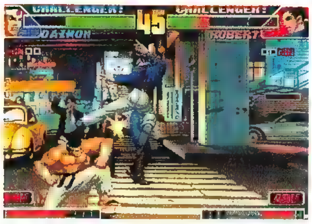
基本戦法

地上戦では、ジリジリと前進しつつ遠距離立ち弱&強キックで牽制してプレッシャーをかけていこう。遠距離立ち弱キックが届く間合いではそれを中心に使い、やや遠い時は遠距離立ち強キックを中心に使うといいぞ（実際にはある程度適当でOKだが）。

技を出していない時に相手が跳んできたら、頭上払いで迎撃しよう。つぶされることはまずないし、相打ち以上なら追撃（連続技の項を参照）を狙えるのでダメージも大きい。ダウン回避した直後など、攻められている時にも使えるので、頭に入れておくべし。

相手の動きが止まってきたら、前転や超受け身から天地返しor地獄極楽落としを狙ったり、早出しの中ジャンプ強キック（近め）or空中ふっとばし攻撃（遠め）で接近して攻めに転じよう。跳びこみ後の連係は間合いによって多少変わるが、弱超受け身→天地返しor地獄極楽落とし、再び跳びこむ、ダッシュ（歩き）から超大外刈りorしゃがみ強キックといったところが代表的だ。また、跳びこんだ間合いが近かった時は、技を出さずに着地して天地返しor地獄極楽落としも決まりやすい。

超大外刈りor天地返しを決めたあとは、起き上がりを攻めるチャンス。ここで活躍するのが超大外刈りだ。起き上がりに直接狙ったり、ジャンプ強キックやしゃがみ弱キックをガードさせたあとに（タイミングを合わせて）狙うといい。座高の高い相手には、小ジャンプ昇り強キック（中段）から着地で狙うのも有効だ。相手がジャンプで逃げると読んだら、様子を見て頭上払いで迎撃してやろう。

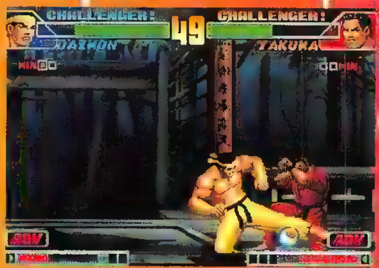


頼れる頭上払い。小&中ジャンプ君には弱超受け身→追撃を狙おう

モード別補足

ADVはダッシュからの天地返しが強力。ダッシュ直後に入力して（最後の➡は入れっぱなし）ダッシュを継続させ、間合いに入ったらA or Cを押す方法がやりやすいぞ。地獄極楽落としの場合は、前述の入力でダッシュして➡➘⬇⬋⬅＋A or C、もしくは➡➘⬇⬋⬅➡➡でダッシュして➡➘⬇⬋⬅＋A or Cがいい。ゲージストックに余裕があるなら、積極的にパワーMAX発動を使っていこう。オススメ発動ポイントは、天地返しを決めたあと。安全に発動できるうえ、天地返し（2段目）のダメージが1.25倍になるのだ。

EXだが、やはりまめにパワーをためてMAX状態で投げ技を狙うのが基本。近〜中間距離なら攻撃避け→弱超受け身→天地返しor地獄極楽落としという連係も悪くない。



打撃技→超大外は、最速ではなくタイミングを合わせて出すこと

連続技

近距離立ち強キック→キャンセル頭上払い→キャンセル天地返し

相手が大きなスキを見せた時に決める連続技。入力方法はD、➡➘＋C、⬇⬋⬅➡＋A or Cがオススメだ。ADVの場合は、ダッシュ中に近距離立ち強キックを出せば、次の➡を省くことができるぞ。ジャンプ攻撃からつなぐこともできるが（パワーMAX時は不可能）、打点の調節が難しいので実戦的とはいえない。跳びこみから狙う時は頭上払いを省いた方が無難だ。

もちろん、天地返しは地獄極楽落としに代えてもOK。入力方法は、D、➡➘＋C、⬇⬋⬅➡➘⬇⬋⬅＋A or Cがいいだろう。

頭上払い→キャンセル雲つかみ投げ

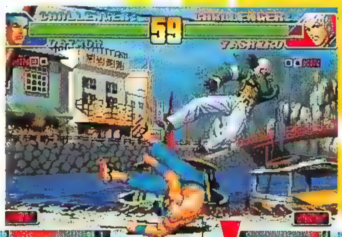
対空連続技。頭上払いを当てた位置が高すぎると不可能。

頭上払いが相打ちになった場合は、大ジャンプ昇り空中ふっとばし攻撃などで追撃ができる。また、頭上払いがカウンターでヒットした場合は、相手の食らい判定が着地寸前まで残るので、頭上払い（カウンター）→キャンセル弱超受け身、または頭上払い（カウンターかつ相打ち）→ダッシュから、頭上払い→雲つかみ投げを決めることも可能。

各種通常技→キャンセル各種必殺技→弱地雷震

ダウンを奪える通常技をヒットさせ、それをキャンセルして何かしらの必殺技を出しておくと、相手のダウンしかかり〜起き上がりモーション中に弱地雷震がヒットするようになる。ただし、ダウン回避をされると当たらない。

その他、しゃがみ弱キック→天地返しor地獄極楽落としという連続技もある。



ダウン技をヒットさせ、キャンセルで必殺技を出しておけば…



起き上がりモーション中の相手に、弱地雷震をヒットさせられるぞ

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	◎	×	×
しゃがみ	◎	×	×	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
➡＋A	×			
➘＋C	○			

技コマンド表

●投げ技

- 十字締め（近距離） ➡or⬅＋C
- つかみ叩きつけ（遠距離） ➡or⬅＋C
- 送り足払い ➡or⬅＋D

●特殊技

- 玉潰し ➡＋A
- 頭上払い ➘＋C

●必殺技

- 地雷震 ➡⬇➘＋A or C
- 超受け身 ⬇⬋⬅＋B or D
- 雲つかみ投げ ⬅⬋⬇➘➡＋A
- 切り株返し ⬅⬋⬇➘➡＋C
- 天地返し 投げ間合いで➡➘⬇⬋⬅➡＋A or C
- 超大外刈り 投げ間合いで➡⬇➘＋B or D
- 根っこ返し ⬇➘➡＋B or D
- 裏投げ ➡➘⬇⬋⬅➡＋B or D

●超必殺技

- 地獄極楽落とし 投げ間合いで➡➘⬇⬋⬅➡➘⬇⬋⬅A or C
- 嵐の山
  - ・根っこ抜き 投げ間合いで⬅⬋⬇➘➡⬅⬋⬇➘➡＋B or D
  - ・続・切り株返し 根っこ抜き中⬅⬋⬇➘➡＋B or D
  - ・ぶっこ抜き裏投げ（ノーマル時）、続・天地返し（パワーMAX時） 続・切り株返し中➡⬇➘＋B or D



テリー・ボガード

攻略／修羅騎士　鷹

いつもの突進技をメインに下段からの連続技や追い打ち狙いも面白いぞ

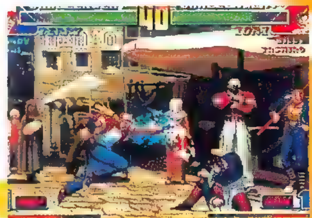
対人戦攻略

基本戦法

普段はリーチの長い立ち弱キックをメインに、弱パワーウェイブやバックナックルなどを使って牽制しよう。相手が跳びこんでくるようなら、強ライジングタックルで迎撃し、前転してくるようなら投げや連続技で対処したいところだ。逆に、こちらから攻めこむ際は、各種ジャンプ攻撃やバーンナックル、弱パワーチャージを使っていくといいだろう。

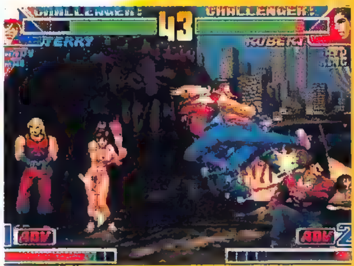
ジャンプ攻撃では、地上技につなぎやすい強攻撃や、出は遅いが下方向に判定の強い空中ふっとばし攻撃などを使っていくといいだろう。また、何も出さず、着地と同時に投げや下段からの連続技を狙ってみるのも有効だ。下段を奇襲する時は、空中ふっとばし攻撃を遅らせて出す（当てない）と多少は効果が上がる。

バーンナックルは距離に応じて弱強の使い分けが必要。どちらを使うにせよ、先端を当てるように出さなければ、反撃を受けるので注意しよう（遠距離からなら強だけでなく、弱→弱といった2段式で出すのもおもしろい）。弱パワーチャージを出したあとは、カウンターヒットに目を光らせておこう。いつもと違った追い打ちをすることができる（連続技の項参照）。また、これら突進技には、変化をつけて空振りキャンセルなどを用いて（ふっとばし攻撃やしゃがみ強キックなど）出してみるのも有効といえる。



奇襲に使えるバーンナックル。距離に応じて弱強を使い分けよう

接近戦では、ヒット、ガード時に関わらず小技からキャンセルのきく技へつないでいくといいのだが、ここで出す必殺技は、やはり弱パワーウェーブと弱バーンナックル、弱パワーチャージの3つがいいだろう。弱パワーチャージヒット後に、大ジャンプ強キック（昇り）で追い打ちした場合は、着地後に相手と密着するのだが、こちら側が先に着地をするのでさらに攻め立てることができるのだ。下段のしゃがみ弱キックと中段になる昇りバックジャンプ強キック（しゃがむと低くなるキャラには当たらない）で2択に迫るといいぞ。



ジャンプ強キックは、昇りで出すと中段になる（相手キャラにもよる）

モード別補足

ADVは、接近戦でしゃがみ弱キックをガードされても、ダッシュを使って再度しゃがみ弱キックを当てにいったり、ジャンプするなど細かく攻めることができるので覚えておこう。

パワーダンク、ハイアングルゲイザー。おもに使っていくのは強パワーダンクとハイアングルゲイザーで、ハイアングルゲイザーへつなぐ際は、小技を1発増やしてからでもつなぐことができるぞ。

技コマンド表

●投げ技	
グラスピングアッパー	➡or⬅＋C
バスタースルー	➡or⬅＋D
●特殊技	
バックナックル	➡＋A
ライジングアッパー	↘＋C
●必殺技	
バーンナックル	⬇↙⬅＋A or C
パワーウェイブ	⬇↘➡＋A or C
クラックシュート	⬇↙⬅＋B or D
ライジングタックル	➡⬇↘＋A or C
パワーダンク	➡⬇↘＋B or D
パワーチャージ	⬅↙⬇↘➡＋B or D
●超必殺技	
パワーゲイザー	⬇↙⬅↙➡＋A or C
ハイアングルゲイザー	⬇↘➡⬇↘➡B or D

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎／◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	◎			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
➡＋A	×／○			
↘＋C	○			

連続技

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセルライジングアッパー→キャンセル各種必殺技

下段開始の連続技。決めることのできる必殺技は、弱バーンナックル、弱クラックシュート、パワーチャージ、パワーゲイザー、ハイアングルゲイザーと豊富なのだが、おもに使っていくのは、弱バーンナックル、パワーチャージ、パワーゲイザーの3つでいい。弱バーンナックルの場合、小技のつなぎを早くしないと、連続ヒットしないので注意しよう。

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル各種必殺技

これも下段開始の連続技。つないでいくことのできる必殺技は、ライジングタックル、

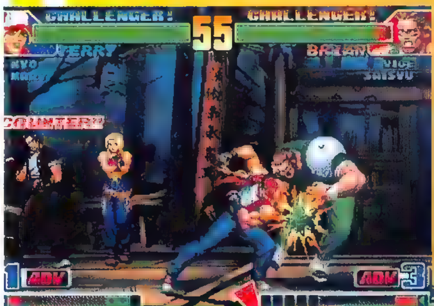
ジャンプ強攻撃→近距離立ち強攻撃→キャンセル各種必殺技

ジャンプ攻撃から狙う基本的な連続技で、ほとんどの必殺技へつなぐことができるぞ。

弱パワーチャージ→各種追い打ち

スキの小さい弱パワーチャージを決めたあとは、キャンセルライジングタックルとジャンプ強キック（昇り）が安定して決まる。近い位置でヒットさせた場合（おもに単発）は強パワーダンクなどいつもと違った追い打ちをすることができるぞ。

弱パワーチャージでカウンターをとった時は、パワーゲイザーorトリプルゲイザーでの追い打ちが可能なので覚えておくといいのだ。



弱パワーチャージがカウンターヒットすると…



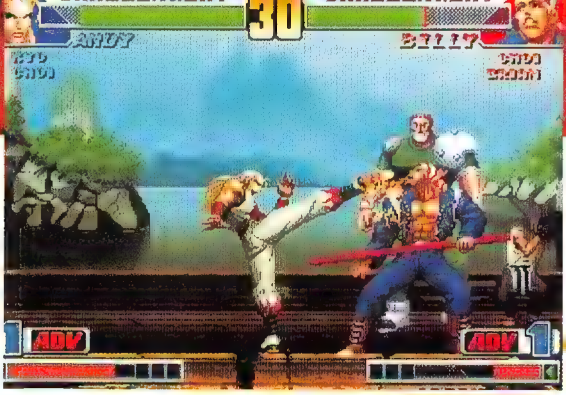
このように、ゲイザー（トリプルでも可能）での追い打ちができる



アンディ・ボガード

攻略／修羅騎士　鷹

接近戦では幻影不知火や撃壁背水掌を連係の中心にしていこう



遠距離立ち弱キック。リーチもそこそこあるので牽制に使える

対人戦攻略

基本戦法

中間距離では遠距離立ち弱キック、遠距離立ち強パンチ、弱飛翔拳の3つを使って牽制していこう。飛翔拳を放つ場合は単発で出していくだけではなく、しゃがみ強パンチなどに空振りキャンセルをかけて出すのも有効なので覚えておくといいのだ。

こちらから攻めこむ場合は、各種ジャンプやダッシュ（ステップ）などを使っていくといい。ジャンプから攻めこむ場合は、地上技へつなぎやすく、下にまで判定が残る強キックをメインに使っていくといいだろう（ヒット時はもち連続技を狙う）。また、技を何も出さずに着地して投げや下段のしゃがみ弱キックからの連続技を狙っていくのも有効なのだ。

接近戦へもちこんだら以下の連係を参照にしてくれい。①しゃがみ弱キック→キャンセル上げ面→キャンセル弱飛翔拳。②しゃがみ弱パンチorキックを1～2発程度当てたあと、大ジャンプで相手を跳び越えてから幻影不知火。③バックジャンプから幻影不知火。④遅めキャンセルで上顎。⑤撃壁背水掌など。①飛翔拳は連続ガードではないので前転で抜けられると投げを食らう。上げ面で止めるのもなにげなく重要だぞ。②は相手を跳び越えたあと、出す位置によるが裏まわりを狙うことができるのだ。③完全な奇襲で、相手の起き上がりにも有効なのだ。このあとはガードされても反撃を受けにくい下顎を多く出すといいのだが、ディレイで出したり、出さないで投げや撃壁背水掌、しゃがみ弱キックからの連続技を狙うのもおもしろい。しかし、投げを狙ってくる相手には無効なので、下顎をすぐに出してしまうのが安定といえる。④は遅めキャンセルだと中段になるのだ。⑤やはり狙いたいのはこの技。ダイレクトや小技を挟んでから狙うといい。



幻影不知火は裏まわりを狙えるので、頼りになる

ダウン回避不能のC投げを決めたあとは、ダッシュ（ステップ）から大ジャンプで相手を跳び越えてやはり幻影不知火を使っての裏まわりを狙うことができる。また、ほんの少し歩いてから（相手キャラによる）、大ジャンプ弱パンチでこれまた裏まわりを狙うことができるのだ。もちろん近距離立ち強パンチなどへつなげることが可能だ。

モード別補足

EXでは、ステップから幻影不知火を出すことができるが、意味がないので使う必要はあまりない。

連続技

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル上げ面(2段)→キャンセル弱斬影拳or弱飛翔拳

基本的な連続技でジャンプ攻撃から決めることもできる。弱攻撃を1発省けば、強斬影拳も決めることができるのだ。

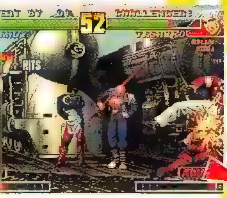
ジャンプ強攻撃→近距離立ち強パンチ(1段目)→キャンセル撃壁背水掌→強空破弾or強昇龍弾

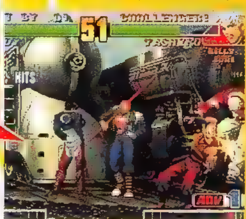
撃壁背水掌は近距離立ち強パンチの1段目の他に、しゃがみ強パンチや弱攻撃からつなぐこともできる。このあとの追い打ちだが、空破弾はその場から、昇龍弾はダッシュ（ステップ）で間合いをつめ、引きつけてから出そう。また、出せる状態ならMAX版の超裂破弾でもOK。

ダッシュ（ステップ）から、上げ面（2段）→大ジャンプ空中ふっとばし攻撃や上げ面→キャンセル強空破弾or強昇龍弾ってなものも決まる。前者は地味だが、威力は高い。

撃壁背水掌→幻影不知火　下顎(昇り)→昇龍弾

画面端限定の連続技。撃壁背水掌のあとは、すぐに昇りで幻影不知火を出し、落ちてくる相手にうまく幻影不知火　下顎をヒットさせる。このあとの昇龍弾は弱、強どちらも決めることができるが、発生の早い弱の方が当てやすい。その他、画面端で撃壁背水掌を決めたあとは、いつもの強超裂破弾を筆頭に、幻影不知火　上顎や上げ面（2段）→キャンセルorノーキャンセル強昇龍弾、ほんの少しさがってなおかつ超引きつけて、上げ面（2段目のみ）→空中ふっ飛ばし攻撃などを決めることも可能だ。MAX状態なら、幻影不知火下顎→上げ面（2段）→空中ふっとばし攻撃や幻影不知火　上顎→弱昇龍弾を決めることができるぞ。





撃壁背水掌を決めたあと、不知火　下顎で追い打ちをすると…

さらに昇龍弾で追い打ちすることができるのだ（画面端限定）

ジャンプ強攻撃→近距離立ち強パンチ(1段目)→キャンセル上顎→キャンセル幻影不知火→幻影不知火　下顎

これも画面端限定の連続技。

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎／◎	×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	×
垂直通常ジャンプ	○	×	○	×
斜め・垂直小ジャンプ	○	×	○	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	○			
カウンター攻撃	○			
➡+A	△			
↘+C	×／○			

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
剛臨・改	➡or⬅+C
抱え込み投げ	➡or⬅+D
●特殊技	
上顎	➡+B
上げ面	↘+A
●必殺技	
斬影拳	↙➡+A or C
我弾幸	斬影拳ヒット中⬇↘➡+A or C
飛翔拳	⬇↙⬅+A or C
昇龍弾	➡⬇↘+A or C
空破弾	⬅↙⬇↘➡+B or D
撃壁背水掌	投げ間合いで⬅↙⬇↘➡+A or C
幻影不知火	ジャンプ中⬇↘➡+B or D
幻影不知火　下顎	幻影不知火着地中+A or C
幻影不知火　上顎	幻影不知火着地中+B or D
●超必殺技	
超裂破弾	⬇↙⬅↙⬇↘➡+B or D
飛翔流星拳	⬇↘➡⬇↘➡+A or C

お手軽連続技の威力大！ 間合いに注意して フェイントで誘いこめ



ジョー・ヒガシ

攻略／DSP−たろりん

対人戦攻略

基本戦法

弱ハリケーンアッパーは、ジョー自身が前に進まなくなったため、2回連続で出しても2回目は相手に届かないことが多い。スキも大きくなったので、連発してもまったく効果がない。

そこで、ハリケーンアッパーがギリギリ届くくらいの間合いをキープして、フェイントをまぜながら出していく必要がある。フェイントに引っかかって相手がジャンプしてきたら、強タイガーキックで迎撃するのだ。あるいは、相手のジャンプを先読みして弱黄金のカカトを出してもいい。空中でヒットしたら弱スラッシュキックで追い打ちしよう。単純な連続技ながら、かなりのダメージを与えることができるぞ。

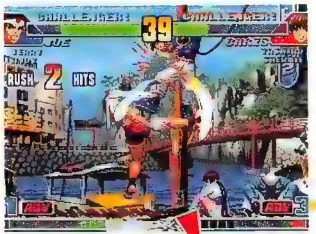
黄金のカカトは相手のスライディング系の攻撃をつぶしやすいので、スライディングを持っているキャラ（クリスやキングなど）との対戦では多めに使ってみてもいいだろう。ちなみに、黄金のカカトがガードされた場合はこちらが不利になるため、無理に攻めこむのは危険。バクチになるが、タイガーキックで相手の反撃をつぶしてみてもいいだろう。

相手が黄金のカカトを警戒してあまり跳びこんでこないようなら、ダッシュなどで近づいて攻めこもう。ジャンプを封じることができる遠距離立ち弱パンチ、下段のしゃがみ弱キック、相手の牽制技をつぶせるスライディングの3つの技が有効だ。ただし、スライディングは発生が遅く、スキもあるので、多用は禁物。

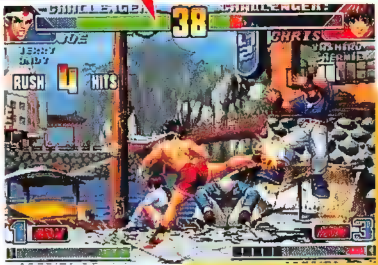
接近戦ではしゃがみ強キック→キャンセル弱ハリケーンアッパーが使える。弱ハリケーンアッパーを前転で抜けられてもこちらが有利なので、前転の硬直中を投げることができるぞ。その場合は、投げはずしのできないひざ地獄を使うように。

弱攻撃を相手に当てたあとすぐに小ジャンプで跳びこむのもいい。連続技狙いのジャンプ強キックのほか、技を出さずに着地してしゃがみ弱キックを当てたり、投げを狙うのも有効なのだ。投げはもちろんひざ地獄を使おう。

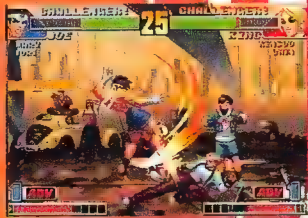
ジャンプ強キックを昇りで出すと中段になるのもお忘れなく。フィニッシュに使おう。



黄金のカカトは先読み対空になる。空中でヒットしたら…



スラッシュキックで追い打ちしよう。威力はかなりあるぞ



嫌なスライディングもカカトでバッチリ。活用しよう

モード別補足

ADVは、後転→黄金のカカトが有効。前もって後転→ハリケーンアッパーという行動を相手に見せておくとひっかかりやすい。

EXでは、体力が点滅したらスクリューアッパーをばらまいてみるといい。ガードキャンセル以外ではまず反撃を受けないのだ。

連続技

ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→キャンセルローキック→キャンセル各種必殺技

ジャンプ強キックの打点を低くしないと、近距離立ち強パンチにつなぎにくいので注意しよう。

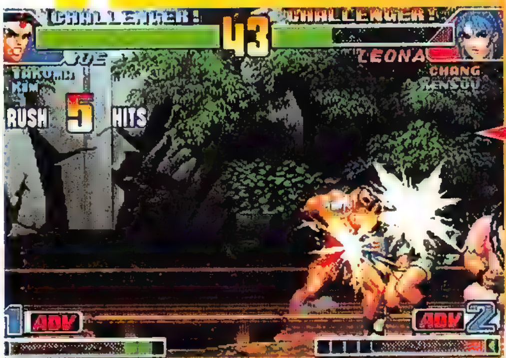
決める必殺技は、弱スラッシュキックか爆裂ハリケーンタイガーカカトがいい。弱ハリケーンアッパーは画面端でしか入らないし、ダメージも低いので意味がないぞ。ローキックを出すときに↓↘→+Bと入力しておくと…

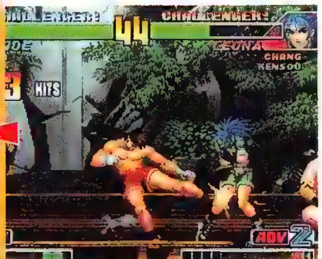
しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル各種必殺技

入る必殺技は、爆裂拳、スクリューアッパー、爆裂ハリケーンタイガーカカト。爆裂拳を入れた場合、4発目（画面の表示は6HIT）の時に強爆裂フィニッシュにつなぐといい。3発目からだと、弱爆裂拳を使った場合は爆裂フィニッシュがつながらないぞ（強爆裂拳ならばつながるのだが）。

弱黄金のカカト（空中ヒット）→弱スラッシュキック

画面端ならばタイガーキックも入るぞ。





爆裂ハリケーン以下略が出しやすいぞ。入力はゆっくりでOK

技コマンド表

●投げ技	
ひざ地獄	→or←+C
レッグスルー	→or←+D
●特殊技	
ローキック	→+B
スライディング	↘+B
●必殺技	
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+AorC
爆裂拳	AorCボタン連打
爆裂フィニッシュ	爆裂拳中↓↘→+AorC
タイガーキック	→↓↘+BorD
スラッシュキック	←↙↓↘→+BorD
黄金のカカト	↓↙←+BorD
●超必殺技	
スクリューアッパー	↓↘→↓↘→+AorC
爆裂ハリケーンタイガーカカト	↓↘→↘↓↙←+AorC

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	×
遠距離立ち	◎	◎	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	○
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
→+B	○			
↘+B	×			

下段からの連続技が強力！工夫と努力でさらにパワーアップ!?



リョウ・サカザキ

攻略／ヒデ本条

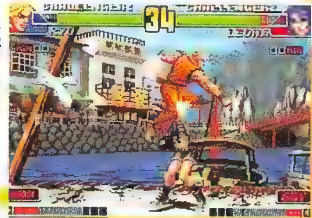
対人戦攻略



遠距離弱キックで、チクチク相手をかためよう

基本戦法

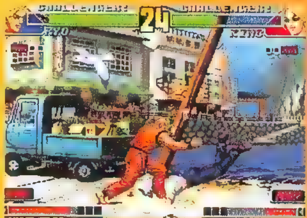
遠距離弱キックや弱虎煌拳で相手を牽制しつつ、跳びこみからの連続技を狙っていくのがリョウの基本戦法。相手の跳びこみにはしゃがみ強パンチや強虎砲で、前転に対しては投げやしゃがみ強パンチからの連続技で対処していくべし。



裏まわりを狙えるジャンプ強パンチ。打点は高めで

跳びこみから攻める際は、裏まわりを狙えるジャンプ強パンチで跳びこみ、近距離立ち強パンチ→極限流連舞拳を狙おう。極限流連舞拳の追い打ちを、ジャンプ強パンチや強キックにして、着地した相手（ダウンすることなく着地する）にジャンプ攻撃を当てる、ジャンプ攻撃を出さずに下段からの連続技を狙う、といった2択攻撃も有効だ。たまには跳びこみ攻撃を出さずに、直接極限流連舞拳や投げを狙うのもいいだろう。

猛虎　雷神刹の弱はガードされても反撃を受けづらいので、適度に使っていこう。弱の猛虎　雷神刹が密着か、しゃがんでいる相手にヒットしたときは、起き上がりを攻めるチャンスだ（相手は地上に叩きつけられるように倒れてダウン回避できない）！　素早く間合いを調整して、ジャンプ強パンチで裏まわりを狙おう。



雷神刹がヒット。このあと2択攻撃をしかけるべし

ガードの硬い相手に対しては、裏まわりと見せかけていきなり下段からの連続技を狙うのもいい。強猛虎　雷神刹は、ガードされた時のスキは弱より大きいが、地上でヒットさせれば間合いに関係なく、相手をダウン回避できない状態にすることができるぞ。遠くから飛び道具を多用してくる相手などに使っていきたい。

ふっとばし攻撃→キャンセル虎煌拳、猛虎　雷神刹という連係も有効だ。ふっとばし攻撃が相手に届くか届かないかぐらいの間合いで、ふっとばし攻撃空振りキャンセル弱虎煌拳を出してみよう。ふっとばし攻撃空振りに反応してけっこう当たってくれるのだ。

モード別補足

EXでは素早いステップを使って積極的に攻めていきたい。虎砲や虎煌拳などで相手をダウンさせたら、できるだけパワーゲージをためておこう。緊急回避動作がないので、1度受けにまわったり、画面端に追いこまれるとキツい戦いをしいられてしまうぞ。

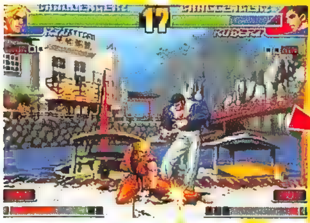
連続技

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル強飛燕疾風脚or弱天地覇煌拳

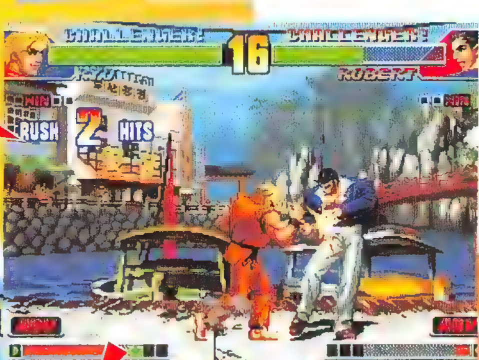
下段から入る連続技。天地覇煌拳を使う時はMAX版を使うべし。かなり難しいがしゃがみ弱キックからしゃがみ強パンチにつなぐことも可能だ。これにより、龍虎乱舞、弱覇王翔吼拳も下段からの連続技に組みこむことができる。強力なので練習して確実にものにしよう。

ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセル極限流連舞拳→空中ふっとばし攻撃

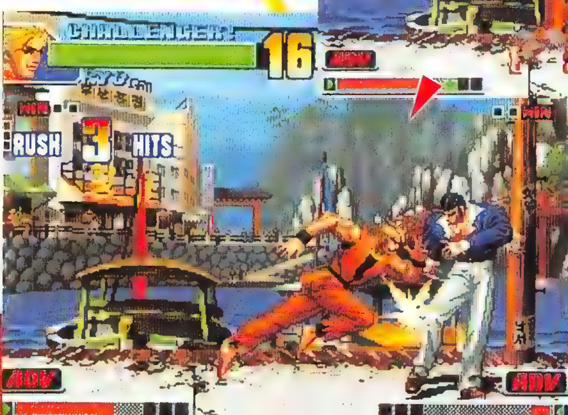
極限流連舞拳は弱パンチで出そう（極限流連舞拳が出なくても弱虎煌拳が出て連続技になる）。ゲージがあるなら、近距離立ち強パンチから龍虎乱舞や、弱覇王翔吼拳を使ってもいいぞ。



しゃがみ弱キックがヒットしたら…



しゃがみ強パンチにつないで…



そして極限流奥義！　オラオラオラオラオラオラ！

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
谷落とし	➡or⬅＋C
巴投げ	➡or⬅＋D
●特殊技	
氷柱割り	➡＋A
●必殺技	
虎煌拳	⬇↘➡＋A or C
虎砲	・➡⬇↘＋A or C ・猛虎　雷神剛ヒット中➡⬇↘＋A or C
飛燕疾風脚	➡↘⬇↙⬅＋B or D
極限流連舞拳	投げ間合いで⬅↙⬇↘➡＋A or C
猛虎　雷神剛	⬇↙⬅＋A or C
猛虎　雷神刹	⬇↘➡＋B or D
●超必殺技	
龍虎乱舞	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋A or C
覇王翔吼拳	➡⬅↙⬇↘➡＋A or C
天地覇煌拳	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
➡＋A	×			

攻撃の要は匂龍降脚蹴り 連係に組みこんで画面端でK.Oだ!



ロバート・ガルシア

攻略／モリスケ

対人戦攻略

基本戦法

ロバートは中段判定のクセに硬直時間は短く、下段技まで回避できる匂龍降脚蹴りに尽きる。中間距離ではこの蹴りを多用しつつ接近し、小ジャンプで跳びこんだりしゃがみ強キックへ連係させよう。しゃがみ強キックを出す場合は、空振りキャンセルで匂龍降脚蹴り、もしくは弱龍撃拳を入力しておき、当たらなかった場合のスキをフォローしておこう。

また、匂龍降脚蹴りで突っこんだ際、相手が小ジャンプで跳びこんだところにヒットすることがある。こんな場合は追撃が可能なので、遠距離立ち強パンチで安定した追撃を狙っておこう。カウンターヒットに反応して追撃を狙えるようになると心強い。



結構あるぞ、こんな状況。カウンター表示に反応するべし

匂龍降脚蹴りを多用して、画面端まで追いこめたらラッシュをかけるチャンス。下方向に突き出ているジャンプ強キックで跳びこみ、匂龍降脚蹴りかしゃがみ弱キックキャンセル弱飛燕旋風脚を狙ったり、ジャンプ攻撃を出さずに着地して極限流連舞脚、といった選択肢を絡めて相手のガードを崩すべし。匂龍降脚蹴りが決まった場合は、少し前進してから極限流連舞脚を狙う連係が有効になるぞ。匂龍降脚蹴りの硬直が解ける直前に極限流連舞脚のコマンドを入力し、コマンドの最後を入れ続けて相手に接近してボタンを押す、という入力方法がベストだぞ。



画面端まで追いこんだ時、前転で逃げるようなら連続技のチャンス

ちなみに極限流連舞脚を出す場合、弱キックで出そうとすると決まらなかった時に硬直時間の長い龍翻蹴が出てしまうので、失敗しても問題のない強キックで出すクセをつけておこう。弱飛燕旋風脚につなげてガードされた場合、反撃は受けないものの若干だが不利になっている。そこで相手が反撃してくると読んだら、無敵時間の長い無影疾風重段脚で切り返す、という選択肢が考えられるぞ。もちろんそれ相応のリスクは背負ってしまうが、狙ってみてもいいだろう。

逆に跳びこまれてラッシュをかけられた場合は、無理に強龍牙で迎撃しようとせず、反応しやすいしゃがみ強パンチで返しておこう。ただし、しゃがみ強パンチはそれほど判定が強くないので、相打ちで落とせればしめたもの程度に考えておこう。ちなみに弱龍牙は無敵時間がほとんどないものの発生が早いので、連続ガードにならない連係になら割りこみに使えるぞ。

モード別補足

ADVでは基本戦法で解説したものを実践しよう。

EXでも匂龍降脚蹴りを多用する基本は変わらない。加えて鋭いステップからの極限流連舞脚を狙うと試合を有利にすすめられるぞ。

連続技

極限流連舞脚↓龍翻蹴↓キャンセル強飛燕旋風脚or強飛龍牙

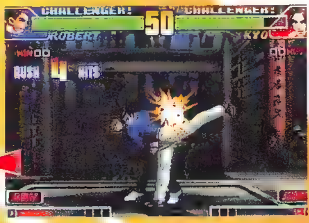
前号で紹介した通り、連舞脚からの追撃には、龍翻蹴を当ててから強飛燕旋風脚を決めるものがもっとも威力が高い。ただし龍翻蹴を当てるタイミングが早すぎると、強飛燕疾風脚が全段ヒットしなくなるので、自信がなければ決めやすい強龍牙で安定しておこう。また画面端で決めた場合、一歩後退してから龍翻蹴を出さないとヒットしないので注意。

強龍牙(相打ち)↓龍翻蹴↓キャンセル強飛燕旋風脚

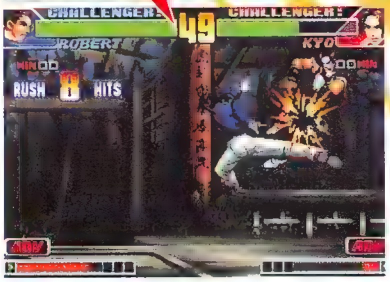
小ジャンプでの跳びこみに対してのみ、強龍牙で相打ちにできれば龍翻蹴で拾うことができる。これはカウンターヒットによって追撃可能な時間が延長されるため。強龍牙を出してから少しだけダッシュして龍翻蹴を出すようにするのが決めるコツだが、相手との間合いが離れすぎているとさすがに決められないぞ。



➡+Bをタイミングよく出そう。この位まで引きつけられれば…



極限流連舞脚の4段目。レバーを相手方向に入れ続けて…



強飛燕旋風脚が3ヒットするのだ。威力はかなりのものだぞ

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
龍跳脚	➡or⬅+C
首切り投げ	➡or⬅+D
●特殊技	
龍翻蹴	➡+B
匂龍降脚蹴り	➡+A
●必殺技	
龍撃拳	⬇⬊➡+AorC
龍牙	➡⬇⬊+AorC
飛燕旋風脚	➡⬊⬇⬋⬅+BorD
飛燕龍神脚	ジャンプ中⬇⬋⬅+BorD
極限流連舞脚	投げ間合いで⬅⬋⬇⬊➡+BorD
龍斬翔	➡⬇⬊+BorD
●超必殺技	
龍虎乱舞	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅+AorC
覇王翔吼拳	➡⬅⬋⬇⬊➡+AorC
無影疾風重段脚	⬇⬊➡⬇⬊➡+BorD

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	×	◎	◎	×／×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	○	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	○	×	○
斜め・垂直小ジャンプ	×	○	×	○
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	○			
カウンター攻撃	○			
➡+A	△			
➡+B	○			

ユリ・サカザキ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

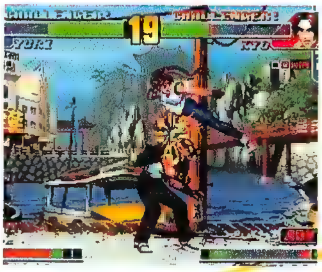


通常技でチクチク ジャンプ強キックで 跳びこみ攻撃がおススメ

対人戦攻略

基本戦法

基本はリーチの長い通常技を細かく当てにいくに限るが、ユリは跳びこみ攻撃も強いので、両モード共通の頼り技であり、もっとも簡単な接近手段でもある。近間なら連続技につなぎやすく、下方に強いジャンプ強パンチ、そして裏まわりを狙うならジャンプ強キックと使い分けよう。



遠距離からでも重宝するジャンプ強キックは裏まわりも狙えるッチね♡

ユリが動きやすく、おもにキープしていきたい間合いは強虎煌拳の先端が当たるような中間距離。ここから様子見として、ふっとばし攻撃→空振りキャンセル虎煌拳or弱飛燕疾風拳or強飛燕旋風脚などで威嚇、牽制しよう。前述した突進技は攻撃＝接近手段ともなっているので、それぞれの移動距離を把握しておこう。

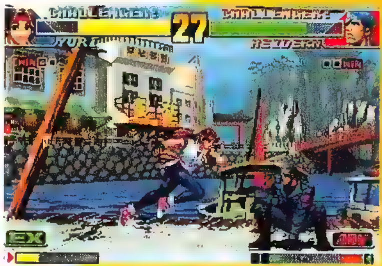
そして、様子見の間合いから一歩踏みこむことによって通常技が有効なレンジとなる。地上戦の主軸は跳びこみ防止効果のある遠距離立ち弱キック。出が早く、スキも短いので、細かく当てにいく技としては最適の通常技なのだ。大袈裟だが、この技を1ラウンドに15～20回（リーチは長いが、威力は低い）くらい使う気持ちでいるといいだろう。遠距離立ち弱キックからは遠距離立ち強攻撃やキャンセル可能なしゃがみ強キック（→キャンセル必殺技）などに連係していこう。

また、近距離戦では連続技を絡めていくのも重要だ！特に跳びこみ攻撃（ADVなら前転後）に併用して空小ジャンプ（攻撃を出さずに跳びこむ）～着地後しゃがみ弱キック（連続技参照）からの連続技を狙っていこう。難しいという君はしゃがみ弱攻撃×3→遠距離立ち弱キックと簡易連続技を狙い、その後しゃがみ強キックなどの連係に移行するといいぞい。

モード別補足

ADVは小まわりの利く緊急回避動作（前転または後転）やダッシュを多用し、ダッシュ～後転、後転～跳びこみ攻撃or必殺技などが有効だ。

EXユリの前ステップは跳びだしから着地までの早さ、移動距離など申し分ないので、しゃがみ弱パンチ×1～3→燕翼orしゃがみ強キック（→キャンセル虎煌拳or遅めキャンセル燕翼）の連係にまぜ、しゃがみ弱パンチ→前ステップ通常投げを狙っていこう。



EXはフロントステップがいい感じ♡ 連係から露骨に投げを狙うッチよ

また、相手の跳びこみに対して攻撃避けに頼るのは得策ではない。対空はしゃがみ強パンチや空牙でしっかり対処し、攻撃避け～カウンター攻撃は、連係や突進技がガードされたあとに狙っていくといい。カウンター攻撃後は、雷煌拳、飛燕疾風拳、覇王翔吼拳以外の必殺技なら連続技に。

連続技

跳びこみ攻撃→しゃがみ強パンチ→キャンセル必殺技

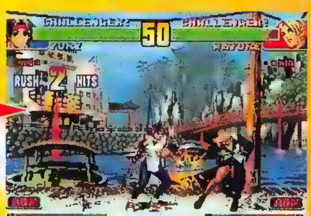
間合いがちょっと離れても届く虎煌拳が確実。その他には、強空牙、飛燕旋風脚、飛燕鳳凰脚、飛燕烈孔といった必殺技が連続技に組みこめる。

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル強空牙（＋裏空牙）or飛燕鳳凰脚or飛燕烈孔

強空牙を例にとってコマンドを分解すると、↓＋A～↘＋Cとなります。↓＋B～➡本当に基本的だけど、技（しゃがみ弱キックなど）が出ている間は一定時間自キャラはかたまっているわけだから、レバーを➡や⬆に入れようが跳んだり歩いたりしないのである。よって、しゃがみ弱キック（⬇＋B）が出ている間に➡とコマンドを途中まで入れてしまうのである。あとは⬇でしゃがみ弱パンチを出し、続けて↘＋Cで強空牙をキャンセルしていこうッチ。



屈弱Kが出切って、モーションがかたまったら屈強Pの用意じゃ！



自分なりにグラッフィックを見つめ、決まるタイミングを身につけよう

しゃがみ弱キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル虎煌拳or飛燕鳳凰脚

飛燕鳳凰脚を例にとり、入力方法を説明しよう。まずは、しゃがみ弱キックが出てる間に⬇↘➡を入力する（厳密にいうとしゃがみ弱キックを出しつつコマンドを入力するので、↘にレバーが入るくらいの時にBボタンを押そう）。その後、残りの↘⬇↙⬅＋Bと入力するわけですが、このコマンドを入力しながらしゃがみ強パンチも出さないといけません。これは↘⬇↙とレバーが通過する間にCボタンを押し、しゃがみ強パンチを出せばOK。例えば僕の場合は、↘＋Cでしゃがみ強パンチを出すので、残りの⬇↙⬅入力して任意ボタンを押せば、本命の飛燕鳳凰脚が出るわけですな。この入力方法はしゃがみ弱攻撃×2→キャンセル飛燕鳳凰脚と同様なので、覚えておくといいッチね♡

飛燕疾風拳（カウンター1ヒット）→飛燕旋風脚など

画面中央付近では、遠距離立ち弱キックor強パンチが決まる。相手が画面端付近なら、通常技、燕翼、空牙、飛燕旋風脚、飛燕烈孔と一通りの追い打ちが決まるぞ。ダメージ的には強空牙が一番ッチね。

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
➡＋B	×			

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
鬼はりて	➡or⬅＋C
さいれんと投げ	➡or⬅＋D
燕落とし	ジャンプ中⬆以外＋C or D
●特殊技	
燕翼	➡＋B
●必殺技	
虎煌拳	⬇↘➡＋A or C
空牙（ユリちょうアッパー）	➡⬇↘＋A or C
裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）	強空牙着地時➡⬇↘＋A or C
雷煌拳	⬇↘➡＋B or D
飛燕疾風拳（ユリちょうナックル）	⬇↙⬅＋A or C
飛燕旋風脚（ユリちょう回し蹴り）	⬇↙⬅＋B or D
●超必殺技	
飛燕鳳凰脚	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋B or D
覇王翔吼拳	➡⬅↙⬇↘➡＋A or C
飛燕烈孔	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C



レオナ

解析／モリスケ

地道に牽制しながら活路を見い出せ！連続技は確実に決めよう

対人戦攻略

基本戦法

前作と同じくリーチの長いしゃがみ弱キックで牽制しながら地道に闘うスタイルは変わっていない。ただししゃがみ弱キックの威力がかなり低下しているので、これだけで相手を倒すことはまず無理。そこで相手の出方をうかがい、対応していく必要があるぞ。

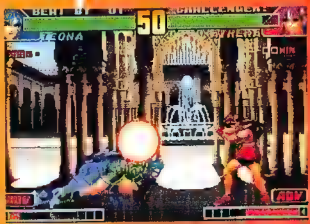
しゃがみ弱キックを嫌がって跳びこんでくるような相手には、相打ち覚悟のしゃがみ強パンチで迎撃するか、こちらからも跳びこんで空中投げに化けることを願うといい。しゃがみ強パンチを使う場合、できるだけ早く出すようにしないとあっさりつぶされてしまうので、それほど信頼はしないように。前作で有効な対空技として使えたしゃがみ強キックは、食らい判定が大きくなってしまったので今回は頼りになりません。空中投げはかなり投げ間合いが広いので、相手と空中でかち合った場合、かなりの確率で空中投げに化けてくれるぞ。

しゃがみ弱キックを嫌がらずにつぶそうとしてくる相手には、相打ちになっても問題のないしゃがみ強キックをまぜつつ、中段のストライクアーチを先端が当たる間合いで出すなどして、しゃがみ弱キックを見切られないようにするといい。また飛行型の飛び道具はリボルスパークで抜けつつヒットさせることが可能なので、アテナやケンスウといった飛び道具を多用する相手との対戦では確実に決めていくように。リボルスパークはノーマル版でも問題ないので、ゲージがあれば狙いまくろう。

最後に、空中投げやガードキャンセルふっとばしを決めたあとはイヤリング爆弾を投げるチャンス。イヤリング爆弾は地面を転がる弱を使い、相手がガードしているようならダッシュで追いかけてストライクアーチを狙い、前転するようなら近距離立ち強キックから連続技、跳びこんでくるようならしゃがみ強パンチで迎撃か空中投げを狙う、というように対応するといいぞ。



今回のしゃがみ強パンチはつぶされやすい。早出し重要だ



飛び道具を撃つ相手には常に意識して狙うべし。パクッ

モード別補足

ADVは小刻みにダッシュで間合いをつめつつ、しゃがみ弱キックで牽制しよう。

EXはダッシュできないので間合いをつめながらしゃがみ弱キックを出せない。さらにゲージを自分でためる必要があるため、超技を絡めた連続技を決める機会が減ってしまう。レオナはADVの方が無難だぞ。

連続技

しゃがみ弱キック↓しゃがみ弱パンチ↓キャンセル強ムーンスラッシャー

接近戦でしゃがみ弱キックがヒットした時に狙える。目押しが必要なので難易度は意外と高いが、チクチクタイプのレオナはまとまったダメージを与えるチャンスが少ないので逃さずに決めたいところ。

しゃがみ強パンチ↓キャンセルストライクアーチ↓キャンセル強Vスラッシャー

発生の早いしゃがみ強パンチから狙えるので、跳びこみからの連続技だけでなく、連係に割りこみつつ決めることができるぞ。見た目は派手でテクニカルな連続技なのだが、Vスラッシャーの威力が低いのでそれほど多くのダメージを与えることはできない。また間合いが離れすぎているとVスラッシャーが届かないことがあるため、相手との間合いには細心の注意を払おう。

近距離立ち強キック(2段目)↓キャンセルリボルスパーク

2段技の近距離立ち強キックから決められるので、コマンド入力に余裕ができる分、狙いやすい。実は前述したVスラッシャー絡みの連続技よりも威力が高いので、確実に決まる時にはこの連続技を決めておこう。また前転に反応できた時にも決めやすいので頭に入れておくといいぞ。



発生の早いしゃがみ強パンチをキャンセルして…

ストライクアーチ。つなぎが遅いと連続ヒットしないので注意

締めはVスラッシャー。威力が低いので寂しいけどね

技コマンド表

技名	コマンド
●投げ技	
レオナクラッシュ	➡or⬅＋C
オーデルバックラー	➡or⬅＋D
ハイデルンインフェルノ	ジャンプ中⬆以外＋C or D
●特殊技	
ストライクアーチ	➡＋B
●必殺技	
ムーンスラッシャー	⬇ため⬆＋A or C
グランドセイバー	⬅ため➡＋B or D
グライディングバスター	強グランドセイバー中➡＋D
Xキャリバー	⬇ため⬆＋B or D
ボルテックランチャー	⬅ため➡＋A or C
アイスラッシャー	⬇↙⬅＋A or C
イヤリング爆弾(ばくだん)	⬇↙⬅＋B or D
●超必殺技	
Vスラッシャー	ジャンプ中⬇↘➡↘⬇↙⬅＋A or C
リボルスパーク	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋B or D
グラビティストーム	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎／×	◎／◎
遠距離立ち	×	×	◎	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	○	×	○
斜め・垂直小ジャンプ	×	○	×	○
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	○			
カウンター攻撃	○			
➡＋B	△			



ラルフ

攻略／ヒデ本条

前作通り強パンチ攻勢 パワーMAXで相手を押しまくれ！

対人戦攻略

基本戦法



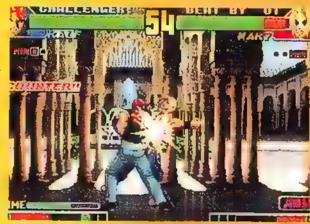
とにかく強いしゃがみ強パンチ。頼れます

ラルフといえば、やはりしゃがみ強パンチと遠距離立ち強パンチ。相手が近距離、中間距離にいる時は、しゃがみ強パンチをメインに、跳びこみ防止の遠距離立ち強パンチをまぜながら、ガンガン相手を押していこう。この時相手の行動をよく観察しておくべし！　よく跳びこんでくる相手に対しては遠距離立ち強パンチを、前転などで地上から近づいてくる相手にはしゃがみ強パンチを多用していこう。しゃがみ強パンチはスキが少ないので、相手に前転されてもその硬直に、投げや次のしゃがみ強パンチが間に合うことが多いのだ。

跳びこんで攻めこむ際は、ジャンプ強パンチ（間合いを調整して跳びこめば裏まわりを狙うことができる）か、空中ふっとばし攻撃が使いやすいぞ。ジャンプ強パンチを使う時は、しゃがみ弱パンチ→キャンセル強ガトリングアタックなどの連続技を常に頭に入れておこう。

ガードのかたい相手に対しては、技をださずに着地と同時にスーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下、SAB）やジャンプ強パンチを打点高めでガードさせ、キャンセルで急降下爆弾パンチを出してみるのも有効なのだ。

ラルフは、受けにまわると本来の力を発揮できないので、ゲージがあるときは迷わずガードキャンセルに使ってしまおう。とにかく相手にペースを握らせるな！　ゲージに余裕があるのなら、MAX発動するのもいいぞ。



ラルフパワー爆発！　強パンチ１発でこの威力

なお、MAX版ギャラクティカファントムは、相手の打撃技を受けてもひるむことなく技をくりだすぞ（ダメージはしっかり受ける）！　投げられ判定はのこっているので注意しよう。

技コマンド表

●投げ技	
ダイナマイトヘッドバット	➡or⬅＋C
ノーザンライトボム	➡or⬅＋D
●必殺技	
バルカンパンチ	AorCボタン連打
ガトリングアタック	⬅ため➡＋AorC
急降下爆弾パンチ	・⬇ため⬆＋AorC ・ジャンプ中⬇⬊➡＋AorC
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	投げ間合いで⬅⬋⬇⬊➡＋BorD
ラルフキック	⬅ため➡＋BorD
●超必殺技	
バリバリバルカンパンチ	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅＋AorC
馬乗りバルカンパンチ	⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡＋BorD
ギャラクティカファントム	⬇⬊➡⬇⬊➡＋AorC

モード別補足

ADVでは、ダッシュからのSABがかなり有効だ。ジャンプ攻撃をガードさせたあとや、小技をガードさせた後など積極的に狙っていきたい。

EXでは常にパワーMAXで闘うことを心がけたい。カウンター攻撃は、技の出るのがあまりにも遅くリーチも短いので使えない。



まるで挑発のようなカウンター攻撃。使えません

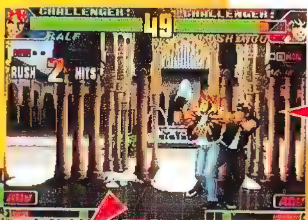
連続技

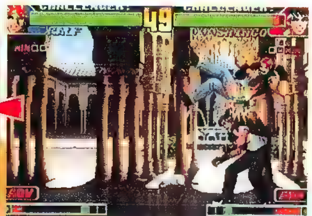
ジャンプ強パンチ→近距離強パンチ→キャンセル強ガトリングアタックorバリバリバルカンパンチor馬乗りバルカンパンチ

正面から近距離強パンチ→強ガトリングアタックが入るのは、チャンなどの１部のキャラのみ。しかし、裏まわりから狙えばほとんどのキャラに入れることができるぞ。正面から連続技を狙う時は、近距離強パンチをしゃがみ弱パンチにかえて入れよう。

ただしパワーMAXの時は、ガトリングアタックが、正面からつながらないので注意するべし！　裏まわりや、連続技の最後をSABにすれば問題ないぞ。

近距離立ち強パンチが相手にめりこんでヒット

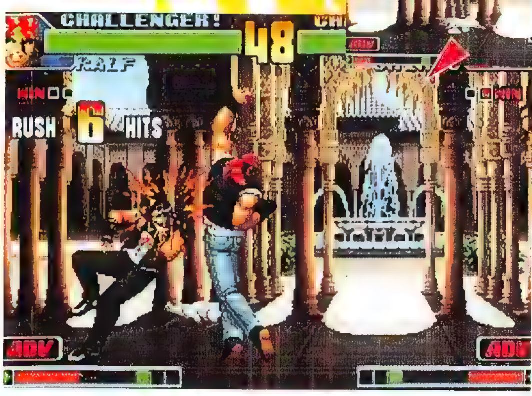




ジャンプ強パンチで裏まわりを狙うと…

ラルフキック→馬乗りバルカンパンチ

ラルフキックの終わり際を当て、フッ飛んでる相手に追い打ちするもの。画面端限定の連続技だ！　しかし、条件が厳しいので狙いどころは少ない。



ガトリングアタックがすべてつながります。MAX発動していてもOK

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	×	○	○	×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	×	○	×
垂直通常ジャンプ	×	×	○	×
斜め・垂直小ジャンプ	○	×	○	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	○			
カウンター攻撃	○			



投げ技尽くしの戦法はなかなか多彩 連続技も狙っていこう

クラーク

攻略／ジェイケイ

対人戦攻略

基本戦法

リーチが長い、跳びこみ防止効果がある、スキも小さいと三拍子そろった遠距離立ち強キックに、下段技のしゃがみ強キック（ダッシュなどで踏みこんでから出すこと）をまぜて牽制しつつ、相手がガードをかためてきたらスーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下、SAB）を狙っていくのが基本戦法。

地上戦では、ローリングクレイドルでの奇襲もたまには有効。前進する技であるふっとばし攻撃を空振りキャンセルして出すのも悪くないぞ。



ふっとばし攻撃の空振りで、相手をビビらせつつ接近し…

空振りキャンセルでクレイドル。多用しなければ結構決まるぞ

また、しゃがみ強キックをヒットさせた直後に出すと、ダウン回避した相手をゲ[illegible]（ジャンプで回避されるが）ので覚えておこう。

跳びこみは中ジャンプ空中ふっとばし攻撃が基本だが、対空を兼ねて接近したいなら中ジャンプ強キック（早出し）を使おう。空振りしたら着地SAB or強フランケンシュタイナーでフォローしよう。

フラッシングエルボーを決めたあとは、相手の起き上がりを攻める絶好のチャンス。代表的な攻め方は、ワンテンポ遅らせてSAB（少し後ろにさがっておくといい）と、しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセルSABの使い分けだ。後者をガードされた場合は、小ジャンプで跳びこむ、少し前に歩いてSAB、しゃがみ強キックなどに連係させるといいぞ。



エルボー後に上から攻める時は、垂直小ジャンプを使おう

また、しゃがみ強パンチを重ねたあと（ガードされても有利）、遠距離立ち強キック orダッシュSAB orローリングクレイドルで攻めるのも有効。その他、垂直小ジャンプから弱パンチ or技を出さずに着地してSAB、しゃがみ強キックの先端を重ねる、少しさがって様子見など、選択肢は多彩。読まれないようにうまく使い分けていこう。

最後に、通常投げはダウン回避不能で間合いも離れにくいD投げを使うべし。

モード別補足

ADVといえばダッシュからのSAB。ダッシュ直後にコマンドを入力し、最後の↓を入れっぱなしにすればダッシュが継続されるので、あとはB or Dを押せばOKだ。

もちろん、ダッシュからの遠距離立ち強キックやしゃがみ強キックでプレッシャーをかけていくのも有効だ。

EXもやはりステップ→SAB。ゲージはためられるポイントが少ないので、起き攻めの方を重視しよう。

連続技

近距離立ち強パンチ（1段目）→キャンセルSAB

大技のスキに対して決める連続技。もちろん、ジャンプ攻撃から決めることも可能。最後はウルトラアルゼンチンバックブリーカーでもOK。➡➘⬇⬋⬅＋C、➡➘⬇⬋⬅＋A or Cと入力するといいだろう。ダッシュから決めたいなら、➡➡➘⬇⬋⬅➡（ダッシュ継続）から近距離立ち強パンチを出し、すぐに➡➘⬇⬋⬅＋A or Cがやりやすいぞ。

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセルSAB

起き攻めに使う連続技。⬅⬇＋Aでしゃがみ弱パンチを出し、ヒットしていた時のみ➡＋B or Dを入力してSABを出すようにしよう。ガードされた時にSABを入力してしまうと、空振りモーションが発生してしまうぞ。



まずは下段技のしゃがみ弱キック。少しなら離れていてもOKだ



⬅⬇＋Aでしゃがみ弱パンチにつなぎ、その間にヒット確認しよう



ヒットした時は、➡＋B or Dと入力すればSABにつながるぞ

技コマンド表

●投げ技

- 投げっぱなしジャーマン　➡or⬅＋C
- フィッシャーマンバスター　➡or⬅＋D
- デスレイクドライブ　ジャンプ中⬆以外＋C or D

●特殊技

- ストンピング　➡＋B

●必殺技

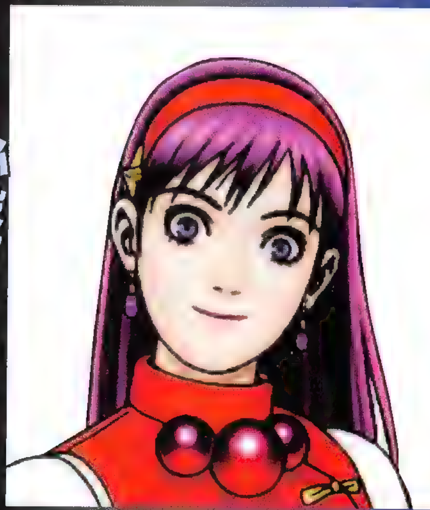
- バルカンパンチ　A or Cボタン連打
- ローリングクレイドル　⬅⬋⬇➘➡＋C
- スーパーアルゼンチンバックブリーカー　投げ間合いで⬅⬋⬇➘➡＋B or D
- スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー　⬅⬋⬇➘➡＋A
- ナパームストレッチ　➡⬇➘＋A or C
- フランケンシュタイナー　➡⬇➘＋B
- フラッシングエルボー　必殺投げ中⬇➘➡＋A or C

●超必殺技

- ウルトラアルゼンチンバックブリーカー　投げ間合いで➡➘⬇⬋⬅➡➘⬇⬋⬅＋A or C
- ランニングスリー　⬅⬋⬇➘➡⬅⬋⬇➘➡＋B or D

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎／×	×
遠距離立ち	◎	×	×	×
しゃがみ	◎	×	×	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
➡＋B	○			



必殺投げ狙いが基本 移動技や飛び道具をうまく使いこなそう

麻宮アテナ（あさみや）

攻略／飲み頃KING

対人戦攻略

基本戦法

遠距離立ち弱パンチや弱キックなどで牽制をしながら、相手が技を空振りしたところに遠距離立ち強パンチを当てていくのが基本。また、しゃがみ弱攻撃にキャンセルをかけて弱サイキックテレポートで相手の背後にまわりこみ、しゃがみ弱キックから連還腿への連係や、スーパーサイキックスルーを狙ってみよう。

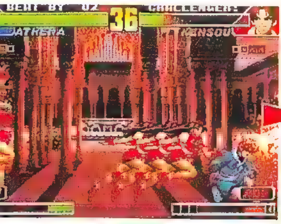
連還腿は近距離の弱&強攻撃からともに連続技になり、2段目にキャンセルがかかるので必殺技（or超必殺技）などを決めることができる。しかし画面端以外では弱サイコソードしか入らず、しかも反撃を受けてしまうので確実にとどめを刺せる時以外はおすすめできない。

スーパーサイキックスルーを決めたあとは、少し後にさがってから相手の起き上がりに重ねるようにして弱サイコボールアタックを出し、すぐにスーパーサイキックスルーorサイキックテレポートを出してみるといい。なんと、サイコボールアタックがガード不能になるのだ。しかも、強サイキックテレポートで追いかけた場合は、サイコボールアタックがヒットしたあとに出の早い技を連続ヒットさせることができるぞ。

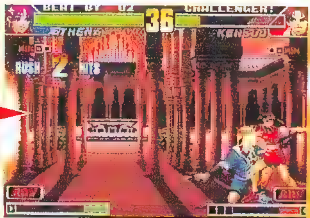
遠めでしゃがみ強キックがヒットした時などもサイコボールアタックを重ねていくことができるので、そこでスーパーサイキックスルーなどを出せば、回避動作をとらない相手に対しては確実にヒットさせていくことができる。

対空はサイコソードが強力なので、サイコボールアタックで跳ばせて落とすといった闘い方をとることもできる。

地上戦では相手の技をつぶすことができるので起き上がりや先読みなどで使っていく。弱サイコソードだと相手がダウンしないので、強を出していくといいだろう。



ギリギリのタイミングでサイコボールを重ねると…

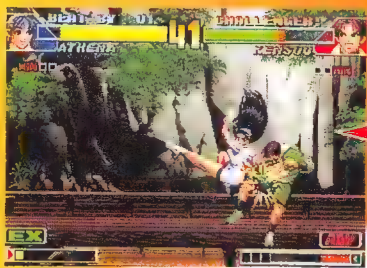


テレポートでガード不能になるうえ、背後にまわれる。ダブルアップ♡

モード別補足

ADVは基本戦法で相手のスキをうかがいつつ、ダッシュやサイキックテレポートからスーパーサイキックスルーを狙っていく。スーパーサイキックスルーのあとは、強フェニックスアローなどで追い打ちをかけるかジャンプ強パンチを当て、そのあと地上で弱キックから連還腿などの連係にもっていくのもいいぞ。

EXは前ダッシュ中にフェニックスボムを出すと中段の判定になるのでしゃがみ弱キックの後などに出していくと効果的。



しりっ！　そりゃ拳崇君もびっくりだ



弱キックを当ててえ〜

連続技

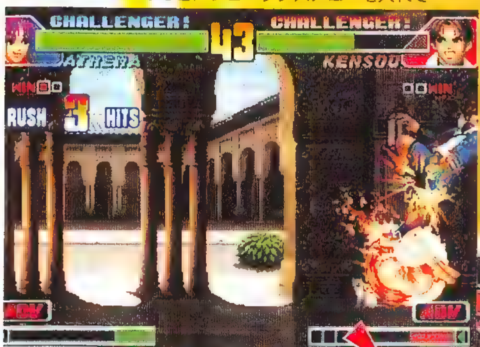
跳びこみ攻撃→近距離立ち強パンチ→強サイコソード

跳びこみ攻撃がヒットした時に狙っていく連続技。弱キックが裏まわりになるのでそこから狙っていくのもいいだろう。

サイキックスルー→弱フェニックスアロー→強サイコソードorシャイニングクリスタルビット

画面端でサイキックスルーが決まった時は少し歩いてすぐ昇りで弱フェニックスアローを入れ、さらに強サイコソードで決める。弱フェニックスアローのあとシャイニングクリスタルビットでも拾うことができるので狙える時は狙っていこう。

サイキックスルーのあとにフェニックスアローを入れて…





ぴっかあ〜ん。なんかもー大変なことになってます

技コマンド表

●投げ技

技	コマンド
ビットスルー	➡or⬅＋C
サイキックスルー	➡or⬅＋D
サイキックシュート	ジャンプ中⬆以外＋C or D

●特殊技

技	コマンド
連還腿（れんかんたい）	➡＋B
フェニックスボム	ジャンプ中⬇＋B

●必殺技

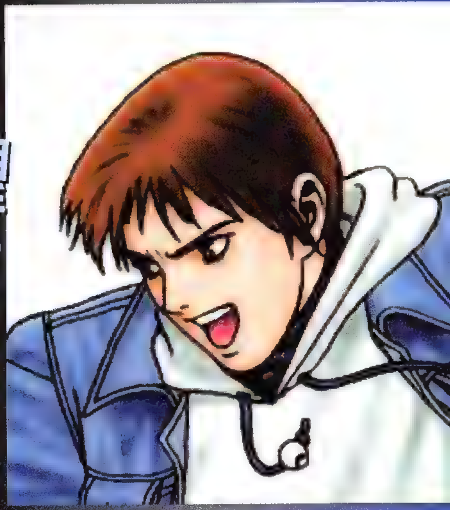
技	コマンド
サイコボールアタック	⬇↙⬅＋A or C
フェニックスアロー	ジャンプ中⬇↙⬅＋B or D
サイコリフレクター	➡↘⬇↙⬅＋B
ν（ニュウ）サイコリフレクター	➡↘⬇↙⬅＋D
サイコソード	➡⬇↘＋A or C
空中サイコソード	ジャンプ中➡⬇↘＋A or C
サイキックテレポート	⬇↘➡＋B or D
スーパーサイキックスルー	投げ間合いで⬅↙⬇↘➡＋A or C

●超必殺技

技	コマンド
シャイニングクリスタルビット	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋A or C
クリスタルシュート	シャイニングクリスタルビット中⬇↙⬅＋A or C
空中シャイニングクリスタルビット	ジャンプ中➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋A or C
空中クリスタルシュート	空中シャイニングクリスタルビット中⬇↙⬅＋A or C
フェニックスファングアロー	ジャンプ中⬇↘➡⬇↘➡＋B or D

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強パンチ
近距離立ち	◎	◎	◎	×
遠距離立ち	◎	◎	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	◎
垂直通常ジャンプ	◎	×	◎	×
斜め・垂直小ジャンプ	◎	×	◎	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	○			
カウンター	○			
➡＋B	×／○			
空中⬇＋B	○			



椎拳崇

しいけんすう

攻略／ハンター改

相手の跳びこみを誘導して今年も跳ばせて落そう！連続技もお手軽だ

対人戦攻略

基本戦法

遠距離立ち強キック、遠距離立ち弱キック、しゃがみ強キック、超球弾などで牽制し、相手がジャンプしてきたら龍連牙・天龍や強龍顎砕で落とすというのが基本。遠距離立ち弱キックを出す時に、レバーを前に入れながら出すと後旋腿が出てしまうので注意。

そして、相手がかたまって動かないようならダッシュで近寄って、龍連打や仙氣発勁を決めよう。

龍連打したあとはギリギリまで引きつけて龍連牙・天龍（画面端なら強龍顎砕）を当てよう。

奇襲には龍連牙・地龍がおすすめ。しゃがみ強キックやふっとばし攻撃を空振りキャンセルして出すといいだろう。



遠距離立ち強キックは相手が跳びそうなところで出しておこう。

モード別補足

ADVのダッシュはEXのステップと違って、途中で止まることができるので、弱超球弾を撃ったあとダッシュで追いかけて間合いをつめるといった戦法が取れる。

弱超球弾を追いかけたあとは中ジャンプからふっとばし攻撃やしゃがみ弱キック、または遠距離立ち強キック、しゃがみ強キックなどで牽制するのがいい。

ストックしたゲージの使い方はパワーMAXと仙氣発勁がおすすめ。

今回のEXはカウンター攻撃と中ジャンプがついたので攻めやすくなった。が、拳崇のカウンター攻撃は出るのが遅く、リーチがあまり長くないので、連係に割りこむといった使い方はあまりおすすめできない。

闘い方は基本戦法のまま、跳ばせて落とすがメイン。弱超球弾を撃ったあとは中ジャンプで追いかけよう。対空で使う技は、ADVと一緒で龍連牙・天龍と強龍顎砕がいいだろう。



龍連打で浮いたら…



ここまで引きつけてから龍連牙・天龍だ！　3発きっちり入るぞ。

連続技

ジャンプ強キック→近距離立ち強キック→龍連打→龍連牙・天龍

龍連牙・天龍はギリギリまで引きつけて出し、全段当てるようにしよう。ただしパワーMAXの時はジャンプからつながりにくいので注意するように。

龍連打のあとはジャンプ強キックやジャンプ強パンチにして、着地後に虎撲手としゃがみ弱キックの2択をかけるといった手もあるぞ。

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→仙氣発勁

超必殺技を入れたお手軽連続技。しゃがみ弱キックが当たったのを確認してから、しゃがみ弱パンチにつなげて仙氣発勁を出そう。パワーゲージのストックがない時は龍連打でもOK。相手がスキの大きな技を空振りした時や、ダッシュしてから弱キックを出した時など、狙える場面は多いので積極的に狙っていくといい。ちなみにジャンプ攻撃からはつながりにくいので注意しておこう。

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×／◎	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	○	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	○	○	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	○			
カウンター攻撃	○			
➡＋A	△			
➡＋B	○			

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
発勁（はっけい）	➡or⬅＋C
巴投げ（ともえなげ）	➡or⬅＋D
●特殊技	
虎撲手（こぼくしゅ）	➡＋A
後旋腿（こうせんたい）	➡＋B
●必殺技	
超球弾（ちょうきゅうだん）	⬇⬋⬅＋A or C
龍顎砕（りゅうがくさい）	⬅⬇⬋＋B or D
龍連牙・地龍（りゅうれんが・ちりゅう）	⬅⬋⬇⬊➡＋A
龍連牙・天龍（りゅうれんが・てんりゅう）	⬅⬋⬇⬊➡＋C
龍爪撃（りゅうそうげき）	ジャンプ中⬇⬋⬅＋A or C
龍連打（りゅうれんだ）	投げ間合いで➡⬇⬊＋A or C（Cボタン連打）
●超必殺技	
神龍凄煌裂脚（しんりゅうせいおうれっきゃく）	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅＋B
神龍天舞脚（しんりゅうてんぶきゃく）	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅＋D
仙氣発勁（せんきはっけい）	投げ間合いで⬇⬊➡⬇⬊➡＋A or C
肉まん（にく）	⬇⬋⬅⬇⬋⬅＋A or C



接近戦がメイン しゃがみ弱キックから強柳燐蓬莱までつなげよう

鎮元斎（ちんげんさい）

攻略／ハンター改

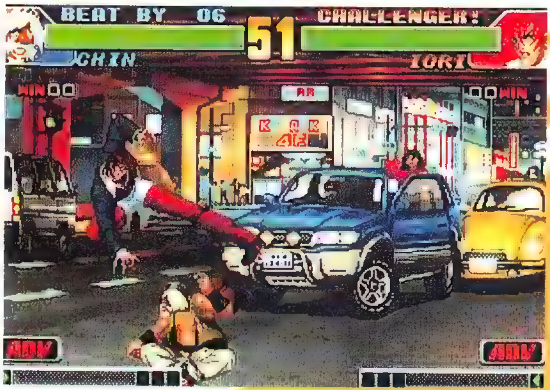
対人戦攻略

基本戦法

中ジャンプふっとばし攻撃や、中ジャンプ強パンチなどで近寄ってからの接近戦がメインになる。

近寄ってからは小ジャンプ強パンチとしゃがみ弱キックの2択を使おう。しゃがみ弱キックが当たったら立ち弱キックにつなげると強柳燐蓬莱までつながるぞ。相手によっては近寄るのがつらい時があるが、そのような時は相手が跳んでくるのを待って、弱柳燐蓬莱で迎撃してから間合いをつめよう。対空技はしゃがみ強パンチもおすすめだ。

しゃがみ強キックは意外と頼れる牽制技。相手の牽制技をつぶせる時があり、ダウンさせることもできるぞ。また、一部のジャンプ攻撃に対しては対空技にもなるのだ（横方向に強いジャンプ攻撃に対して）。



鎮は座高が低いので、一部のジャンプ攻撃が当たらないぞ

モード別補足

ADVでは、できる限りダッシュで間合いをつめて近距離で闘おう。中距離戦はリーチが長く、キャンセルがかかる遠距離立ち強パンチを使っていこう。遠距離立ち強パンチは当たってもガードされても、キャンセルで弱瓢箪撃を出していこう。スキがほとんどないのだ。

EXの鎮は、ダッシュがなく近寄るのがつらいので（ステップはスピードが遅く、使いにくい）遠距離戦メインで…といきたいが、リーチが長い技が少ないのでやっぱり、近距離戦を挑むしかない。近寄るための手段として使えるのは相手が跳んできたところに、柳燐蓬莱や回転的空突拳、中ジャンプふっとばしor強パンチをあわせるのがいいだろう。近寄ったあとの行動は、ADVとほぼ変わらず。ADVにカウンター攻撃が加わったぐらい。

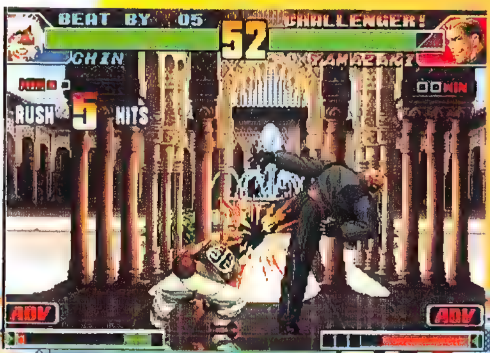
鎮のカウンター攻撃は出るのが遅いが、リーチが長く、当たったらキャンセルで瓢箪撃がつながる（距離によっては弱柳燐蓬莱も可）。

連続技

しゃがみ弱キック→遠距離立ち弱キック→強柳燐蓬莱

前作からおなじみの下段からの連続技。小ジャンプ昇りからの強パンチとの2択で使っていける。強柳燐蓬莱が前作と比べて気絶しにくくなった。が、相変わらず主戦力になるのでどんどん使っていこう。しかし、相手によっては連続技になりにくいキャラもいるので注意は必要。

補足。たまに遠距離弱キックが近距離弱キックになる。でもつながるので、あまり気にしないように。

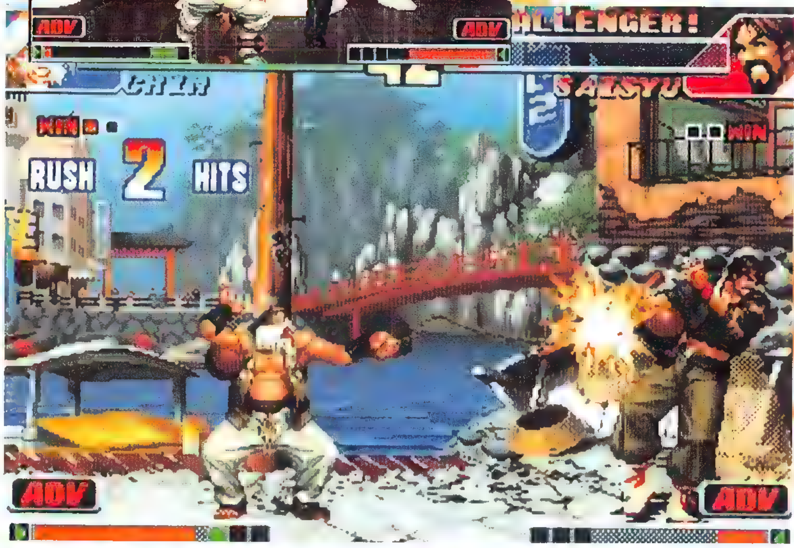


しゃがみ弱キックが当たったら強柳燐蓬莱につなごう

遠距離立ち強パンチ→弱瓢箪撃

実戦でよく使う連続技。牽制で出しておいた遠距離立ち強パンチに相手が当たった時など、頻繁に使えるので覚えておこう。

遠距離立ち強パンチをガードされた時も弱瓢箪撃をキャンセルして出しておこう。弱瓢箪撃はガードされてもほとんどスキがない。少しタイミングを遅らせて出すと、動いた相手によく当たるぞ。



牽制で当たった遠距離立ち強パンチには弱瓢箪撃をつなごう!

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
強飲酒（ごういんしゅ）	➡or⬅＋C
逆脚投げ（さかあしなげ）	➡or⬅＋D
●特殊技	
酔歩瓢箪襲（すいほひょうたんしゅう）	➡＋A
●必殺技	
瓢箪撃（ひょうたんげき）	⬇⬋⬅＋A or C
柳燐蓬莱（りゅうりんほうらい）	➡⬇⬊＋A or C
回転的空突拳（かいてんてきくうとつけん）	・⬅⬋⬇⬊➡＋B or D ・酔管巻翁中➡＋B or D ・望月酔中➡＋B or D
酔管巻翁（すいかんかんおう）	⬇⬇＋A or C
蝶襲鯥魚（ちょうしゅうりくぎょ）	酔管巻翁中➡＋A or C
望月酔（ぼうげっすい）	⬇⬇＋B or D
龍蛇反蹦（ろうじゃはんほう）	望月酔中⬆＋B
鯉魚反蹦（りぎょはんほう）	望月酔中⬆＋D
鬼酔酒（きすいしゅ）	⬇⬊➡＋A or C
●超必殺技	
轟欄炎炮（ごうらんえんぽう）	⬇⬊➡⬇⬊➡＋A or C
轟炎招来（ごうえんしょうらい）	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅＋A or C

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎／◎
遠距離立ち	◎	◎	◎	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
➡＋A	×			



神楽ちづる

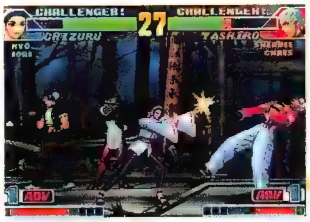
攻略/修羅騎士　鷹

必殺技と淙淙をまぜながら攻めるべし!! ただし垂直ジャンプには注意

対人戦攻略

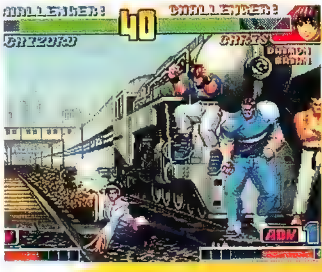
基本戦法

中間距離では遠距離立ち強パンチを使って牽制し、跳びこんでくるようなら強天神の理や淙淙（ジャンプ攻撃の能力が低い、もしくは打点の高い相手）で迎撃し、前転に対しては投げや連続技で対処していこう。こちらから攻めこむ場合は、淙淙、遠距離立ち強キック、各種ジャンプを使っていくといい。また、神速の祝詞（A）をまぜつつ、神速の祝詞（C）を使っていくのもいいだろう。



遠立ち強パンチ。リーチがそこそこ長く判定も強め。牽制に使おう

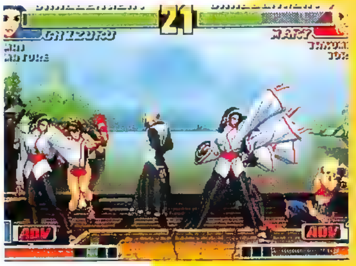
非常に強力な淙淙も、垂直ジャンプに対しては弱いので、しゃがみ強キックに空振りキャンセルをかけて出すなど、多少変化させると見切られにくいので覚えておこう。この技を比較的近い間合いでガードされた場合は、不利な状況になるのだが、反撃を読んで強天神の理を出してみるのも悪くはない。だがあくまでもバクチなので多用は厳禁だ。先端を当てるようにして出した場合は、ガードされてもこちらが有利なので、神速の祝詞などで押さえこんでいくことができる。相手の足払いを回避しつつ突進する瑲瑲を出してみてもいいだろう。



淙淙。頼れる技だが、垂直ジャンプに弱い。気をつけて出そう

ジャンプから攻める場合は、地上技へつなぎやすい強攻撃を使って連続技を狙おう。また、何も出さずに着地して、下段開始の連続技や投げを狙ってみるのもおもしろい。

ジャンプ攻撃がガードされていた場合は、しゃがみ強パンチ→錚錚→キャンセル神速の祝詞（A）or乙式・頂門の一針（A）やしゃがみ弱キック数発から淙淙や神速の祝詞を出したり、再びジャンプ攻撃から攻めこんだりするといいのだ。ただ、ちづるのジャンプは比較的遅いので、見切られやすいといった短所がある。多用は禁物だぞ。



遠距離では神速の祝詞（A）などを使って牽制するといいのだ

遠距離では神足の祝詞（A）や乙式・頂門の一針（C）の残像を飛ばして、牽制するのが有効。神速の祝詞の場合は、C（すぐに止まる）→A or B or C or D or 淙淙などの連係を組んでいくのもいいのだ。

相手の起き上がりには淙淙をかさねる（終わり際）のが1つの選択肢。ヒットしていれば、しゃがみ強パンチへつなぐことができるので、そのまま連続技を狙うことが可能だ。

モード別補足

神速の祝詞や淙淙など、単発での攻撃が主体なので、MAX状態にして闘ってもいい。EXなら神速の祝詞や天神の理、投げ技を決めたあとがパワー溜めのチャンスだ。

連続技

しゃがみ弱キック↓しゃがみ弱パンチ↓キャンセル弱裏面八拾伍活・零技の礎

嫌がらせ連続技。下段であるしゃがみ弱キックから開始するってのがポイントなのだ。

しゃがみ強パンチ↓キャンセル錚錚↓キャンセル弱弐百拾弐活・神速の祝詞（B）↓強弐百拾弐活・神速の祝詞・天瑞（D）

そこそこ威力の高い連続技。ジャンプ攻撃やジャンプ強キック（裏まわり）からも決めることができるので、スキあらばどんどん狙っていきたい。神速の祝詞の他にも、受け身をとることができない弱玉響の瑟音や乙式・頂門の一針なども決めることができるので覚えておこう。また、強三籟の布陣も組みこめるのだが、ジャンプ攻撃からでは距離が離れるのでガードされてしまうこともある。MAX状態では反動が大きくなるため、錚錚を省かなければ三籟の布陣を決めることができないので注意。三籟の布陣をガードされてしまった場合は、すぐにしゃがみ弱キックとジャンプ弱パンチorキック（昇り）を使って2択に迫るといいのだ。



ジャンプ攻撃→屈強P→錚錚→神速の祝詞（A）とつないで…

すぐに弱零技の礎を出せばヒットするのだ（画面端限定）

しゃがみ強パンチ↓キャンセル弐百拾弐活・神速の祝詞（A）↓弱裏面八拾伍活・零技の礎

画面端限定の嫌がらせ連続技。零技の礎の代わりに各種通常技や天神の理での追い打ちも可能になっている。

三籟の布陣↓各種追い打ち

三籟の布陣を決めたあとは、基本的に強攻撃を連打しておくだけでいいっす。

MAX版の場合は、しゃがみ強パンチキャンセルから出して、追い打ちを（ジャンプ強パンチ↓立ち強パンチ）×2↓小ジャンプ強パンチ↓近距離立ち強パンチ（計30ヒット）にすると、確実に気絶させることができるのだ。

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
令月	➡or⬅＋C
回天	➡or⬅＋D
●特殊技	
除活・錚錚	➡＋A
除活・瑲瑲	➡＋B
除活・淙淙	↘＋B
●必殺技	
百活・天神の理	➡⬇↘＋A or C
弐百拾弐活・神速の祝詞	➡↘⬇↙⬅＋A or B or C or D
弐百拾弐活・神速の祝詞・天瑞	神速の祝詞中⬇↙⬅＋再ボタン入力
百八活・玉響の瑟音	⬇↘➡＋A or C
弐百拾弐活　乙式　頂門の一針	⬇⬇＋A or B or C or D
●超必殺技	
裏面八拾伍活・零技の礎	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋A or C
裏面壱活・三籟の布陣	⬇↘➡⬇↘➡＋B or D

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
➡＋A	△			
➡＋B	○			
↘＋B	×			



不知火 舞

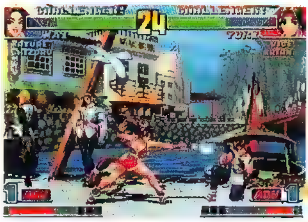
攻略／修羅騎士 鷹

接近戦では黒燕の舞がかなり使えるただし頼りすぎは禁物だ！

対人戦攻略

基本戦法

普段は遠距離立ち弱パンチを使ってチクチクと牽制するといいのだが、ジャンプ防止にもなる遠距離立ち弱キックをまぜていくのも有効なのだ。相手が跳びこんでくるようなら、飛翔龍炎陣で迎撃し、前転に対しては、しゃがみ強パンチなどからの連続技や投げで対処していこう。飛翔龍炎陣だが、相打ちになってしまった場合は、ジャンプ攻撃(昇り)で追い打ちすることができるのだ。また、カウンター時(小or中ジャンプ攻撃、もしくは空中の特殊技、必殺技)では強水鳥の舞(3ヒット)での追い打ちが可能になるので覚えておくといいのだ。



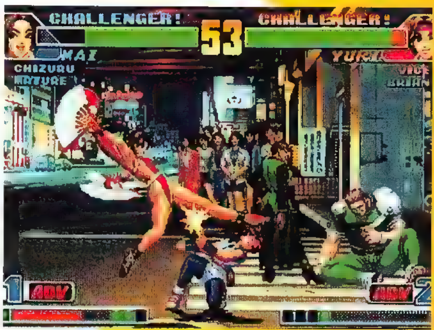
遠距離立ち弱パンチを使って、チクチクいこう

こちらから攻めこむ場合は、ダッシュ(ステップ)や各種ジャンプを使っていくといいぞ。

ジャンプ攻撃では地上技につなぎやすい強攻撃(判定の大きいジャンプ強パンチがオススメ。さらに空中投げを入力しておくといいのだ)や大輪風車落としを使っていくといいぞ。また、足元を狙ってムササビの舞で奇襲するのも悪くはない。何も出さないで着地と同時に投げや下段開始の連続技を狙うのも有効なのだ。

接近したあとは、黒燕の舞を単発や、しゃがみ強パンチ、ふっとばし攻撃にキャンセルor遅めキャンセル(中段[illegible])で出していくのが1つの手。密着状態からヒットさせた場合は、そのまましゃがみ強パンチから連続技を決めることができるのだ。ガードされていてもこちらが有利なので、ふっとばし攻撃や少し前進してしゃがみ強パンチへつないだり、ジャンプから攻めこむこともできるのだ。黒燕の舞を警戒して、立ちガードが多くなってきたら、リスクは高いが紅鶴の舞を出してみるのも悪くはないぞ。

黒燕の舞だが、出が遅いといった短所があるので、簡単につぶされてしまうこともある。キャンセルで出す時も例外ではなく、割りこまれてしまうのだ(ふっとばし攻撃からキャンセルして出した場合は、ガード硬直が大きくなるため多少割りこまれにくくなる)。よってこの技に頼りすぎずに、キャンセルで龍炎舞や花蝶扇を出すといった選択肢もまぜていくことも忘れないでね。



黒燕の舞を使ってガードを崩していきたいところ

モード別補足

パワーMAX状態になると、密着状態から黒燕の舞を出しても、しゃがみ強パンチが届かなくなってしまうので、MAX状態になりやすいEXは注意しよう。しかし、黒燕の舞→ステップ→投げといったEXならではの行動をとることもできるのだ。

連続技

しゃがみ弱キック→近距離立ち弱パンチor弱キック→キャンセル各種必殺技

下段から開始する連続技だが、しゃがみ弱キックから近距離立ち弱攻撃につなぐのは簡単ではないので注意しよう。

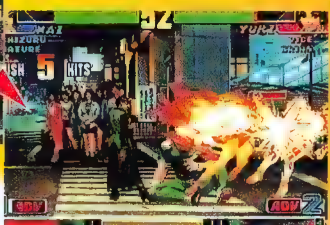
つなぐことのできる技は、紅鶴の舞、弱必殺忍蜂、強龍炎舞、超必殺忍蜂の4つ。安定するならガードされても反撃を受けにくい龍炎舞だろう。超必殺忍蜂へつなぐ時のコツは、しゃがみ弱キックのあと、⬇⬋⬅で近距離立ち弱攻撃を出して、残りの⬅⬋⬇⬊➡を入力するようにすれば簡単に出すことができるぞ。

しゃがみ強パンチ→各種必殺技

使いやすいしゃがみ強パンチからは、龍炎舞、必殺忍蜂、超必殺忍蜂の3つを安定して決めることができる。しゃがみ強パンチの決めどころとしては、ジャンプ攻撃、黒燕の舞(離れた位置から当てた場合は不可)のあとや、相手の前転、技のスキに対してなど。画面端なら、水鳥の舞も3段目までキッチリヒットするので覚えておくといいのだ。



黒燕の舞からの連続写真。しゃがみCが連続ヒットして…



さらにキャンセル必殺技までつなぐことができるのだ

大輪風車落とし→ムササビの舞

位置によってはムササビの舞がガードされてしまうのだ。

鳳凰の舞→強飛翔龍炎陣

画面端でなおかつジャンプ(頂点付近)している相手にヒットさせた時にのみにできる連続技。鳳凰の舞が終わったあとは、最速を意識して飛翔龍炎陣を出さなければヒットさせるのはキツイので注意しよう。

ステップ大輪風車落とし→ステップ大輪風車落とし→…(EXT限定)

まぁA級っす。ステップのあと、すぐに(ほぼ最速で)大輪風車落としを出さなければ技が空振りしてしまうので注意なのだ。

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	×	×	◎	◎※1
垂直通常ジャンプ	×	×	×	○
斜め・垂直小ジャンプ	○	×	○	○
ふっとばし	◎			
空中ふっとばし	◎			
カウンター攻撃	○			
⬊＋B	×			
➡＋B	△※2			
空中⬇＋A	○			

※1 キャンセル➡＋Bが中段になってしまう。
※2 屈Dからキャンセルして出しても、キャンセルムササビの

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
不知火剛臨	➡or⬅＋C
風車崩し	➡or⬅＋D
夢桜	ジャンプ中⬆以外＋C or D
●特殊技	
紅鶴の舞	⬊＋B
黒燕の舞	➡＋B
大輪風車落とし	ジャンプ中⬇＋A
●必殺技	
花蝶扇	⬇⬊➡＋A or C
龍炎舞	⬇⬋⬅＋A or C
飛翔龍炎陣	➡⬇⬊＋B or D
必殺忍蜂	⬅⬋⬇⬊➡＋B or D
ムササビの舞	・⬇ため⬆＋A or C（ボタン押しっぱなし） ・ジャンプ中⬇⬋⬅＋A or C
白鷺の舞	➡⬇⬊＋A or C
●超必殺技	
超必殺忍蜂	⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡＋B or D
鳳凰の舞	⬇⬋⬅⬇⬋⬅＋A or C
水鳥の舞	⬇⬊➡⬇⬊➡＋A or C



キング

攻略／DSP－たろりん

闘いのイニシアチブを取りやすいのが最大の強み 牽制技で流れを有利に運べ！

対人戦攻略

基本戦法

キングは闘いの流れをコントロールできるキャラ。まず、牽制技で相手の動きを封じていき、相手があまり手を出さなくなったらこちらから攻めていくというわけだ。牽制技は、遠距離立ち強キック、スライディングキック、ふっとばし攻撃→キャンセル強ベノムストライクなど。

遠距離立ち強キックはジャンプ防止になる。先端を当てるように使っていこう。ただし、空振りするとスキが大きいので、当たらない間合いでは絶対に出さないように。

スライディングキックは相手の立ち弱キックなど、ジャンプ封じとして使ってくる牽制技をつぶすことができるので、特に利用価値が高い。相手が牽制技を出さなくなれば、跳びこみが狙いやすくなる。

ふっとばし攻撃は足元のやられ判定がなくなるため、スライディング系の技を簡単につぶせるのが強み。

牽制モードの間は、相手の跳びこみにも注意を払っておこう。対空技はしゃがみ強パンチか弱トルネードキックを使おう。弱トルネードキックを当てたあとは、相手の起き上がりにダブルストライクを重ねておこう。

対空性能が高い弱トルネードキックでダウンを奪ったあとは…





強ダブルストライクを重ねよう。前転でも抜けられないぞ

攻める時は中ジャンプで近づく。空中戦に強い空中ふっとばし攻撃と、判定が強いジャンプ強キックを使おう。空中ふっとばし攻撃は、最初に上に攻撃判定が出て、あとから下に判定が出るので、ジャンプの上昇中に出してOK。

接近後は、下段の近距離立ち弱キックと、中段の後ろ小ジャンプ強キックによる2択がおもな狙いとなる。

接近戦での連係としては、通常技キャンセル弱サプライズローズがある。ガードされたあとは同時に動けるようになり、間合いはやや遠め、という状況になる。相手にしてみれば手を出したくなる場面なので、スライディングキックで相手の技をつぶすのが黄金連係となるぞ。また、小ジャンプで跳びこみ、技を出さずに着地して下段技、という攻めも狙いやすい。



弱サプライズローズのあとは五分だが、間合いが離れるので…



スライディングキックが有効。相手の技をつぶせるぞ

モード別補足

ADVでは牽制技モードの時にダッシュで間合いをつめ、遠距離立ち強キックを自分から当てにいこう。

EXではトラップショットを当てたあとなどに、こまめにパワー溜めをしよう。キングは単発キャラなので、パワーMAXで闘う方が都合がいいのだ。

技コマンド表

●投げ技	
ホールドラッシュ	➡or⬅＋C
フックバスター	➡or⬅＋D
●特殊技	
スライディングキック	↘＋D
●必殺技	
ベノムストライク	⬇↘➡＋B or D
ダブルストライク	⬇↘➡⬇↘➡＋B or D
トラップショット	➡⬇↘＋B or D
トルネードキック	➡↘⬇↙⬅＋B or D
サプライズローズ	➡⬇↘＋A or C
ミラージュキック	➡↘⬇↙⬅＋B or D
●超必殺技	
イリュージョンダンス	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋B or D
サイレントフラッシュ	⬇↙⬅⬇↙⬅＋B or D

連続技

ジャンプ強キック→近距離立ち弱キック→キャンセル弱トラップショット or 強トルネードキック

どちらの必殺技を使っても威力的にはそれほど差がないので、好きな方を使おう。





ジャンプ攻撃から近距離立ち弱キック。強キックでもいい

トラップショット。トルネードキックでもいいが威力は低い

近距離立ち強キック（1段目）→キャンセル弱サプライズローズ→強トルネードキック

画面端限定。チョイなどの小さなキャラには、サプライズローズの2段目が当たらないので、決めることができないぞ。

ジャンプ強キック→近距離立ち強キック（1段目）→キャンセルサイレントフラッシュ

前作でもおなじみの連続技。⬇↙⬅＋Dで立ち強キックを出し、もう1度⬇↙⬅＋Dと入力するとやりやすいぞ。

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎／◎
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
↘＋D	×			



キム・カッファン

攻略／DSP－たろりん

今回のキムは難易度が高め 相手のタイプにあわせて柔軟な対応を

対人戦攻略

基本戦法

まずはジャンプからの攻め。ジャンプは基本的には中ジャンプを使う。そして、空中戦に強い空中ふっとばし攻撃と、地上の相手に対して有効な強飛翔脚を、相手のタイプに応じてうまく使い分けていこう。

飛翔脚が地上でヒットしていたら遠距離離立ち弱パンチが連続技になるぞ。飛翔脚が空中でヒットしていたら飛燕斬で追い打ちする。ガードされていたら地上の接近戦に移ろう。ただし、間合いが遠いので、いったん遠距離離立ち弱パンチで牽制してから攻めに移るといい。また、相手が飛翔脚を警戒しはじめたら、技を出さずに着地してしゃがみ弱キックからの連続技を狙うのも有効。

接近戦ではしゃがみ弱キックが基本。ガードされていたらしゃがみ弱パンチ→キャンセルトラ・ヨプチャギ→キャンセル飛翔脚の連係で相手を押していこう。しゃがみ弱パンチのあと、キャンセルをかけずに弱流星落、というのもたまには有効。相手の牽制技をつぶすことができるぞ。

トラ・ヨプチャギのあとはキム側が不利だが、お互いの技が届きにくい距離になる。こちらの行動としては、遠距離離立ち弱パンチ、中ジャンプ強キック、中ジャンプ飛翔脚、様子見などがある。

様子見のときは飛燕斬を念頭に置きつつ、相手が前転をしたらしゃがみ弱パンチ→キャンセル空砂塵を決める。

鳳凰天舞脚で相手の技をつぶすのもおもしろい。↓↘→↗と入力してジャンプし、↘↓↙←＋Dと入力すれば、ジャンプした直後に出せる。また、大ジャンプで相手を跳び越してから出すのもグッド。

注意点としては画面端に相手を追いこんだときにトラ・ヨプチャギをガードされると、間合いが離れないために反撃を食らってしまうこと。画面端では代わりに弱半月斬を使うといい。

キムが苦手とする中～遠距離の地上戦では、遠距離離立ち弱パンチ、しゃがみ強キック、遠距離離立ち強キック、強半月斬などを使う。遠距離離立ち強キックと強半月斬は偶然対空技になることがあるので、跳びこみを多用する相手との対戦では多めに使うといい。



飛翔脚が地上の相手にヒットして、かつ打点がよければ…



遠距離離立ち弱パンチがつながる。このあとは→＋Aを出そう



ジャンプ防止効果が高い。足元はお留守なので乱発は危険だが

モード別補足

ADVは、トラ・ヨプチャギのあと、前転で相手の攻撃をかわしつつ接近したり、後転で間合いを離してから大ジャンプで跳びこむ、といった攻めが可能。

EXは、パワーがMAXになるとしゃがみ弱キック連打が空振りしやすくなるため、パワー溜めをせずに闘う方がよいだろう。

連続技

しゃがみ弱キック×3→しゃがみ弱パンチ→キャンセル強空砂塵

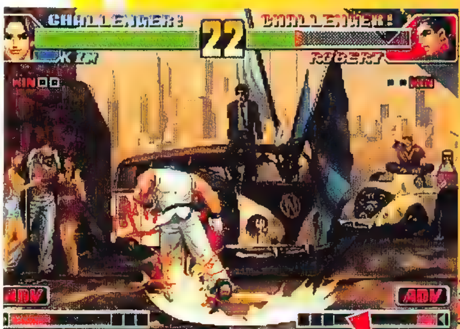
伝統のバリュー連続技。しゃがみ弱キック×3は密着状態から最速のタイミングで連打する必要がある。安定はしゃがみ弱キック×2。

しゃがみ弱キック→近距離立ち強パンチ(1段目)→キャンセル覇気脚→キャンセル鳳凰脚

難易度は高いが、これができると下段から最大級のダメージを与えることができる。覇気脚の代わりにトラ・ヨプチャギを使ってもいいが、覇気脚の方がわずかにダメージが高いぞ。

近距離立ち強パンチ(1段目)→キャンセル覇気脚→近距離立ち強パンチ→…

超必殺技が出せない状態で覇気脚のあと鳳凰脚を入力するとスキがキャンセルされる。急いで近距離立ち強パンチを出すと連続ヒットするぞ。つなぎが早ければ間合いがほとんど離れないので、完璧にこなせば数セット入れることができる。でも難しすぎって感じ…。



ゲージがないときに覇気脚→キャンセル鳳凰脚を入力すると…



覇気脚のスキがキャンセルされる。間合いも全然離れない

技コマンド表

●投げ技	
首極め落とし	→or←＋C
殺脚投げ	→or←＋D
●特殊技	
トラ・ヨプチャギ	→＋A
ねりチャギ	→＋B
●必殺技	
飛燕斬	↓ため↑＋B or D
半月斬	↓↙←＋B or D
飛翔脚	ジャンプ中↓↘→＋B or D
流星落	←ため→＋B or D
空砂塵	↓ため↑＋A or C
覇気脚	↓↓＋B or D
三連撃	↓↙←＋A or C（3回連続入力）
●超必殺技	
鳳凰脚	↓↙←↙→＋B or D
空中鳳凰脚	ジャンプ中↓↙←↙→＋B or D
鳳凰天舞脚	ジャンプ中↓↙→↘↓↙←＋B or D

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎／×	×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	○			
カウンター攻撃	○			
→＋A	○			
↘＋C	×／△			



チャン・コーハン

攻略／ジェイケイ

牽制技をバラまきつつジャンプや各種キャンセルで積極的に攻めこむが吉！

対人戦攻略

基本戦法

動きが鈍いので、相手の行動に対応するのは苦手。こちらから先に技を置いていくような闘い方をしよう。

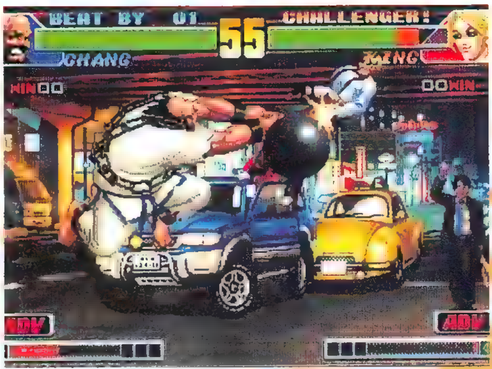
中間距離では、遠距離立ち弱パンチや小ジャンプ空中ふっとばし攻撃（早出し）をバラまいて相手の動きを封じつつ、しゃがみ強キックで足元を攻めたり、中ジャンプで跳びこんで攻めに転じよう。

もちろん、適当に鉄球大回転を出してみてもいい。遠距離立ち弱パンチにまぜる他、しゃがみ強キックを出す時にとりあえず入力しておいたり（回避された時に空振りキャンセルで出てくれる）、ふっとばし攻撃で前進しつつ、空振りキャンセルで出して相手に当てる手もアリだ。

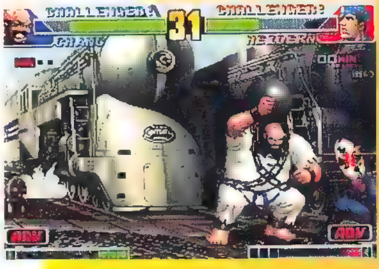
中ジャンプで跳びこんだ場合は、ジャンプ強キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル鉄球大回転を基本に、連続で跳びこんだり、技を出さずに着地して大破壊投げなどをまぜていこう。

間合いが遠い時はひき逃げでの奇襲も悪くない。単発で出すだけでなく、しゃがみ強キックをキャンセルor空振りキャンセルして出したりしてみよう。スキが大きいので多用するのは危険だが、パワーMAX時なら反撃を受けにくいので（あくまで先端を当てた時の話）覚えておくべし。

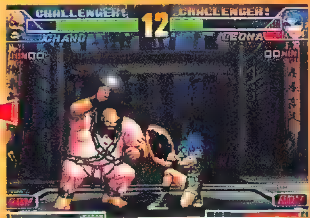
画面端に追いつめたら、鉄球大回転（強が理想）を使い相手をかためるといい。鉄球を相手にガードさせた瞬間に停止すると、こちらの方が先に硬直が解けるので、すぐにしゃがみ弱パンチ→キャンセル鉄球大回転を出せば動こうとした相手にヒットするぞ。ガードのかたい相手には少し待ってから大破壊投げ、無敵技にはガードで対処しよう。



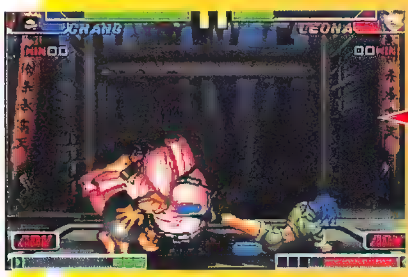
適当に出すだけで威嚇になる空中ふっとばし。空中戦でも強いぞ



画面端は大回転タイム。停止するタイミングはモノにしておこう



大回転を見た相手は、足払いを出すかガードすることが多いので…



すぐに停止して、前転から大破壊投げを狙うと決まりやすいぞ

モード別補足

ADVは要所で前転→大破壊投げを狙っていこう。ジャンプ攻撃をガードさせたあとや、鉄球大回転を強制停止したあとが決まりやすいぞ。

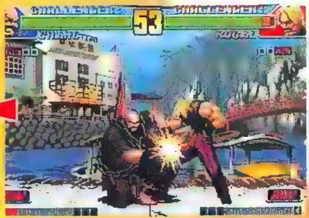
EXはやはりパワーMAX状態で闘いたいところ。鉄球大回転や大破壊投げを決めたあとにためるといい。ステップ→大破壊投げも使えるぞ。

連続技

しゃがみ強パンチ→キャンセル各種必殺技or特殊技

大技のスキに地上から決める連続技。つなぐ技だが、普段は大破壊投げ、KOできる時は鉄球大圧殺がいいぞ。

しゃがみ強パンチを近距離立ち強キックに代えれば、わずかにダメージが増える。ただし、近距離立ち強キックは姿勢が低くなっている相手には当たらないので注意。



デカいスキを発見したら、ダッシュor歩きからしゃがみ強パンチ…



キャンセル大破壊投げを決めておこう。そこそこ減らせるぞ

ジャンプ強キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル各種必殺技

普通の跳びこみ連続技。つなぐ技は、お手軽なのは鉄球大回転、ダメージ重視なら大破壊投げ、KOできるなら鉄球大圧殺（通常版の弱）。

実は、しゃがみ弱パンチよりも立ち弱キックの方が出が早く、跳びこみからつなぎやすい。キャンセルするのがやや難しいが、ひき逃げにつなげばお手軽連続技になるぞ。

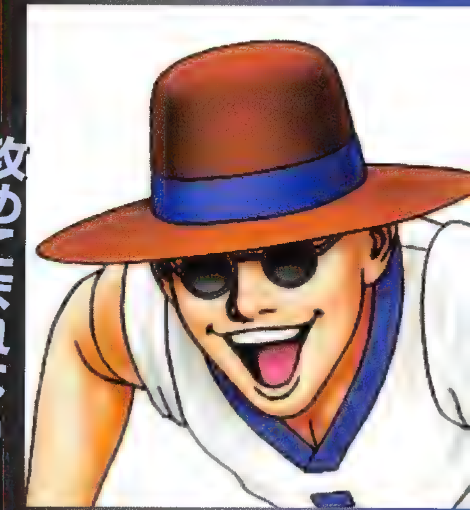
ちなみに、ジャンプ強キックの打点をギリギリまで低くすれば、しゃがみ強パンチ→キャンセル鉄球大回転or大破壊投げにつなぐことも可能。

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
破顔撃	➡or⬅＋C
鎖締め	➡or⬅＋D
●特殊技	
ひき逃げ	↘＋A
●必殺技	
鉄球粉砕撃	⬅ため➡＋A or C
鉄球大回転	A or Cボタン連打
鉄球飛燕斬	⬇ため⬆＋B or D
大破壊投げ	投げ間合いで➡↘⬇↙⬅➡＋A or C
●超必殺技	
鉄球大暴走	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋A or C
鉄球大圧殺	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	×／×	◎
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎／×	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
↘＋A	×			



チョイ・ボンゲ

攻略／ジェイケイ

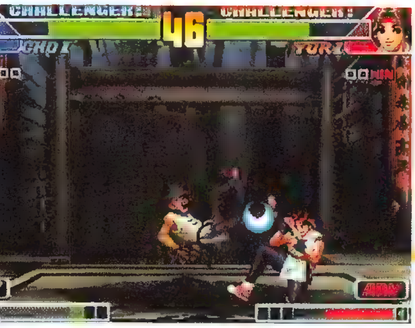
攻めこまれないよう注意！空中戦＆奇襲攻撃で相手を翻弄しろ！

対人戦攻略

基本戦法

チョイが得意なのは空中戦＆奇襲。攻めこまれるとやや辛いので、捕らえられないように素早く動きまわろう。

まず考えられる戦法は、簡単に裏まわりを狙えるジャンプ強パンチで跳びこみ、ヒットしたら連続技につなぐというもの。小or通常ジャンプで跳びこむと狙いやすいぞ。



通り魔蹴りはガードされてもチョイ有利。攻め続けられるぞ

ガードされた場合は、しゃがみ弱キック×2あたりで止めてから、再び小ジャンプ強パンチで跳びこんだり、しゃがみ強パンチ→キャンセル弱旋風飛猿刺突→方向転換に連係させるといい。また、近or遠距離立ち弱キック→キャンセル通り魔蹴りや、前に歩いてからの遠距離立ち弱パンチで相手をかためるのも悪くないぞ。通り魔蹴りのあとは、（踏みこんでから）遠距離立ち弱パンチorしゃがみ強キック、跳びこみなどが有効だ。

跳びこむ際は、中or大ジャンプで跳び越すと見せかけて弱飛翔脚で急降下する、といった選択肢もまぜると、ガード方向を迷わせられるぞ。

普通に裏まわりを狙う間合いよりも少し近くから、小or中ジャンプ強パンチ（早出し）で跳びこみ、キャンセルして弱飛翔脚を出すのもおもしろい。ヒット時は連続技になるし、ガードされた時は弱飛翔脚が表ガードになることがあるのだ（ジャンプ強パンチは裏ガード）。



キャンセルで弱飛翔脚を出すと、ガード方向が裏→表と変化するぞ



こんな感じで小or中ジャンプ強パンチ（昇り気味）を当てたあと…

ガードがかたい相手には、投げはずし不能の頭乗刺しでダメージを与えるといい。ジャンプ強パンチ、弱攻撃、通り魔蹴りなどをガードさせたあと、（ズンズン前に歩いてから）狙うといいぞ。

モード別補足

ADVはおおむね基本戦法通りでOK。大技をガードした（空振りさせた）時は、ダッシュ近距離立ち強パンチから連続技を狙っていこう。

EXは、通常時にろくな連続技がないのが難点。連続技を諦めてジャンプ強パンチ→キャンセル弱飛翔脚を多めに狙うか、ためてから攻めに転じるかは好み次第だ。

チョイのステップは移動距離、スピードともに優れているので、ステップ→投げを中間距離からの奇襲に使おう。相手が牽制技を空振りしたところや、ジャンプの着地などに狙うと決まりやすいぞ。また、カウンター攻撃は意外に出が早いので、跳びこみや突進技を避けたあとに出してみるといい。ヒットを確信した場合はキャンセル鳳凰脚を出し（連続技）、それ以外はキャンセル弱旋風飛猿刺突を出すか、単発で止めておこう。

連続技

近距離立ち強パンチ→キャンセル通り魔蹴り→鳳凰脚

密着状態限定の連続技。体力をゲージ半分ほど奪えるので、大技のスキには確実に決めていきたい。ただし、パワーMAX時は画面端でないと決められないので注意。

ちなみに画面端なら、通り魔蹴りのあと、遠距離立ち弱キック→キャンセル鳳凰脚とつなぐこともできるぞ（パワーMAX時は不可能）。

旋風飛猿刺突→方向転換or飛翔空裂斬→方向転換×3→強竜巻疾風斬

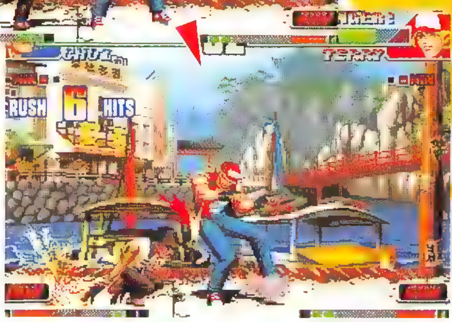
旋風飛猿刺突や飛翔空裂斬が空中でヒットした時は、方向転換（前）×3で拾い続けることができる。画面端にたどり着けばさらに強竜巻疾風斬を決められるのだが、最後の方向転換の当たり方が悪かった場合（出した直後にヒットした場合）は不可能。

裏まわり斜めジャンプ強パンチ→しゃがみ弱キック×2→遠距離立ち弱キック→キャンセル鳳凰脚

主戦力である裏まわりジャンプ強パンチからの連続技。遠距離立ち弱キックを↓↘→＋Bで出したあと、すぐに↘↓↙←＋BorDと入力すればOK。パワーMAX時はしゃがみ弱キックを1発省こう。



しゃがみ弱K×2後に↓↘→＋Bで遠距離立ち弱Kを出して…



→↘↓↙←＋BorDで「死ぬでヤンス〜！」。マスターしておこう

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	×	◎	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	○	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	○/○/○	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	○			
カウンター攻撃	○			
→＋A	○／○			
→＋B	×			

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
頭乗刺し	→or←＋C
下血突き	→or←＋D
●特殊技	
二段斬	→＋A
通り魔蹴り	→＋B
●必殺技	
竜巻疾風斬	↓ため↑＋AorC
飛翔空裂斬	↓ため↑＋BorD（ボタン押しっぱなし）
飛翔脚	ジャンプ中↓↘→＋BorD
旋風飛猿刺突	←ため→＋BorD
方向転換	旋風飛猿刺突or飛翔空裂斬中レバー＋ボタン
疾走飛翔斬	←ため→＋AorC
回転飛猿斬	↓↙←＋AorC
奇襲飛猿突き	回転飛猿斬中AorC
●超必殺技	
真！超絶竜巻真空斬	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC
鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←＋BorD

七枷社（ななかせ やしろ）



攻略／蒼炎闘士ゆーち

弱攻撃を辛抱強く牽制し、連係や強攻撃からの連続技でデカイ花火を打ち上げろ！

対人戦攻略

基本戦法

跳びこみ防止効果のある遠距離立ち弱キックを中間距離から細かく牽制し、嫌がらせをしていこう。そこからはふっとばし攻撃やしゃがみ強キックを連係し、キャンセル弱スレッジハンマーやジェットカウンターで攻めこむべし。

遠距離から相手に近づく手段としては、もっとも単純な跳びこみ攻撃と奇襲技の強ジェットカウンターが挙げられる。近間では下方に強く、裏まわりが狙える強パンチで跳びこむのが基本だが、遠目からなら強キックの先端が当たるように（早出し）跳びこむのが非常に効果的だぞ。

密着に近い状態で相手にラッシュをかけられた時は、しゃがみ弱パンチのリーチと出の早さを活かし、冷静に相手との間合いを離すといいぞ。また、攻撃判定も強いので相手の牽制技をつぶしていける。

近距離ではしゃがみ弱攻撃（しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ＋αが理想）からの連係&連続技を狙うべし。

①しゃがみ弱攻撃＋α~しゃがみ強キック→キャンセル弱スレッジハンマー

下段~中段の連係。しゃがみ強キック（空振りキャンセル含む）~スレッジハンマーは中間距離時にも重宝するので、覚えておけば損はないぞ。

②しゃがみ弱攻撃＋α→キャンセルステップサイドキック→キャンセル突進技。

しゃがみ弱攻撃のあとに暴れるような相手に有効。突進技には、弱スレッジハンマーでもいいが、ステップサイドキック後に連続ヒットするジェットカウンターがいいぞい。

撃は突進技をガードされたあとに狙ってみよう。特にスレッジハンマー後が狙い目だ。

③（間合いに応じ）しゃがみ弱攻撃×1~3→遠距離立ち弱パンチ→遠距離立ち弱キックの簡易連続技を狙う。

キャンセル必殺技ができない君におススメ。通常技の強攻撃1発分以上減るので馬鹿にはできないぞ。

以上の3つを使い分けて細かくダメージを奪いつつ、跳びこむチャンスをうかがおう。

威力を求めるにはやはり強攻撃からの連続技なので、跳びこみからはもちろん、ADVは牽制や連係の合間にも前転から狙っていこう。また、両モード共通の反撃技はファイナルインパクトだが、ADVはダッシュ近距離立ち強攻撃からの連続技で反撃するのが望ましい。スキのある必殺技をガードしたら見逃さないようにしよう。

モード別補足

EXの前ステップは移動距離が長く、使いやすい。牽制のしゃがみ弱パンチやしゃがみ弱パンチ×1~3~キャンセルステップサイドキックの連係と併用して、前ステップ~投げを狙っていこうぜ。また、攻撃避け~カウンター攻



全て弱攻撃で構成されている簡易連続技。初心者&近距離戦のお供に



対空技にはアッパーデュエルorしゃがみ強パンチでスパーク!

連続技

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル弱アッパーデュエル

しゃがみ弱攻撃連係や空ジャンプの着地後に狙うべし。慣れたら、ファイナルインパクトをキャンセルしていこう。

しゃがみ弱攻撃×1~3→遠距離立ち弱パンチ→キャンセルファイナルインパクト

前述した連続技の発展版。しゃがみ弱攻撃を↓（入れっぱなし）で出す。そして、しゃがみ攻撃の3発目が出ている間に↘→と入れ、遠距離立ち弱パンチを←で出そう。あとは残りの↓↘→＋Aをできるだけ早く入力すればOK。

跳びこみ攻撃→近距離立ち強キック→キャンセルリグレットバッシュ→キャンセル一部必殺技or超必殺技

ミサイルマイトバッシュ、アッパーデュエル、ジェットカウンター（弱）、ミリオンバッシュストリーム、ファイナルインパクトの5種。必殺技の中で一番威力が高いのは、強アッパーデュエル。しかし、超必殺技が出せる状態で通常技or特殊技が決まったなら、ミリオンバッシュストリームを躊躇することなくキャンセルするべし！　また、裏まわりジャンプ強パンチからなら、跳びこみ攻撃と近距離立ち強攻撃の間に近距離立ち弱パンチを組みこむことができるので、弱攻撃1発分お得だぞ。



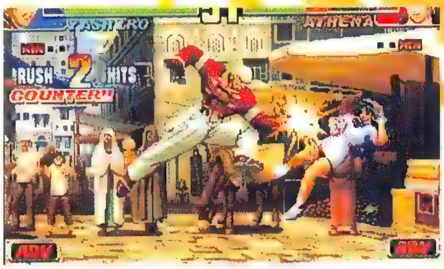
MAX版ならジャンプ攻撃をはぶいても満タンからこんなに減らせるぜ

アッパーデュエル（相打ち）→各種追い打ち技

ジャンプ攻撃と相打ちになり、自分がダウンしなければ追撃が可能。ジェットカウンター、ファイナルインパクト、ジャンプ攻撃などが決まるぞ。

ふっとばし攻撃（カウンターヒット）→キャンセル強ジェットカウンターなど

カウンター限定連続技。ふっとばし攻撃→キャンセル弱スレッジハンマー（起き上がりにガードキャンセルふっとばし攻撃を多用する相手に有効）やジェットカウンター（弱・強）は対戦ではよく使う連係なので、連係が功を奏したという感じの連続技。



ふっとばし攻撃がカウンターヒットすれば、スレッジハンマーも連続技に

技コマンド表

●投げ技	
レバーブロー	➡or⬅＋C
ハチェットスルー	➡or⬅＋D
●特殊技	
リグレットバッシュ	➡＋A
ステップサイドキック	➡＋B
●必殺技	
ミサイルマイトバッシュ	➡↘⬇↙⬅＋A or C
アッパーデュエル	➡⬇↘＋A or C
スレッジハンマー	⬇↙⬅＋B or D
ジェットカウンター	⬅↙⬇↘➡＋A or C
ジェットカウンター・スティル	ジェットカウンターヒット中⬇↘➡＋A or C
●超必殺技	
ミリオンバッシュストリーム	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋A or C（ボタン連打）
ファイナルインパクト	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C（ボタンため押し）

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強パンチ
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	◎	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎／×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター	○			
➡＋A	△			
➡＋B	○			



シェルミー

攻略／飲み頃ＫＩＮＧ

チャンスがあったらとにかく投げにつなぐ精神でGO！シェルミーホイップも使える

対人戦攻略

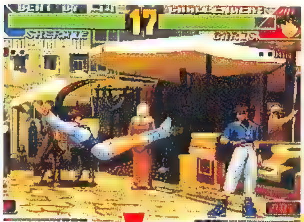
基本戦法

しゃがみ弱キックや出が早くなった強キックなどで牽制しながらとにかく相手に接近。そしてジャンプ強パンチで裏まわりを狙い、いやらしくまとわりついていこう。裏まわり後は、近距離立ち強パンチ↓キャンセルシェルミースパイラル or シェルミースタンドにつなぐといい。シェルミースタンドの方はダメージがほとんどないが、ガードされた時のリスクは小さいぞ。正面から跳びこむ時も強パンチがかなり使えるので空中ふっとばしなどもおりまぜながら攻めていくべし。たまに空振りジャンプからの投げなどを入れていくとかなり効果的なので狙っていくのもいい。

ふっとばし攻撃を空振りキャンセルしてシェルミーシュートを出すのもかなり有効なので積極的に使っていこう。相手が反応してくるようだったらアクセルスピンキックを出してみたりするのがいいかも。またシェルミークラッチを出し、相手の目の前で着地後にシェルミースパイラルを入れていくのもいい。シェルミークラッチはアクセルスピンキックのモーションが似ているので、だまされて相手がガードしているところを投げにもっていくというものだ。

シェルミーホイップは相手の牽制技などを拾ったり対空にも使っていけるのでかなり重宝する。対空ならしゃがみ強パンチが安定だがダメージ的にもシェルミーホイップを使った方がいいので狙える人はこちらを使っていこう。

ふっとばし攻撃を空振りキャンセルして…

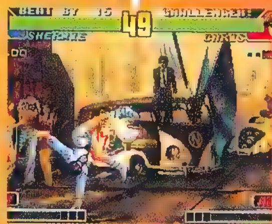




シェルミーシュート。かなり使える



避け攻撃がヒットしたら投げが入っちゃうよ



究極対空シェルミーホイップ（独断）だって強いんだもん

モード別補足

ADVは前転からの必殺投げやダッシュ投げ、空振りジャンプからの投げなどとにかく投げまくりの精神でいこう。

EXは避けや避け攻撃をうまく使い分けて必殺投げにつなぐようにする。こちらも投げまくりの精神でGOだ。

連続技

しゃがみ弱キック↓近距離立ち弱キック（1段目）↓キャンセルシェルミースパイラル（or超必殺技）

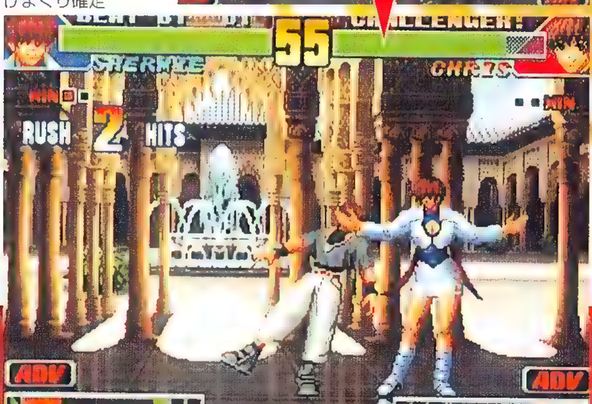
相手に密着している時に入る連続技。入れる機会は少ないけど、気合いで超必殺技にももっていけるので狙ってみてはいかがでしょうか。

跳びこみ攻撃↓近距離立ち強パンチ↓キャンセルシェルミースパイラル（or超必殺技）

対戦でかなり積極的に狙っていける連続技。相手の起き上がりに裏まわり強パンチを使っていくといいかも。もちろん正面からも入るので跳びこんだ時はこの連続技を狙っていくように。近距離立ち強パンチのところはしゃがみでもOKなのでキャンセルのかけやすい方を使っていこう。こちらの方も気合いで超必殺技につなぐことができるのでがんばってみましょう。



裏まわり強パンチを当てて…



近距離立ち強パンチ。この後投げまくり確定

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	×
遠距離立ち	◎	◎	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め･垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
➡＋B	×／△			

技コマンド表

●投げ技

シェルミーフラッシュ・オリジナル	➡or⬅＋C
フロントフラッシュ	➡or⬅＋D

●特殊技

シェルミースタンド	➡＋B

●必殺技

シェルミースパイラル	投げ間合いで⬅⬋⬇⬊➡＋A or C
シェルミーホイップ	⬇⬋⬅＋A or C
シェルミーシュート	⬅⬋⬇⬊➡＋B or D
アクセルスピンキック	⬇⬋⬅＋B or D
シェルミークラッチ	➡⬇⬊＋B or D
シェルミーキュート	必殺投げ中⬇⬊➡＋B or D

●超必殺技

シェルミーフラッシュ	投げ間合いで➡⬊⬇⬋⬅➡⬊⬇⬋⬅＋A or C
シェルミーカーニバル	投げ間合いで⬅⬋⬇⬊➡⬅⬋⬇⬊➡＋A or C



クリス

攻略／ジェイケイ

跳びこみから連続技や裏まわりへ素早く連係していこう

対人戦攻略

基本戦法

跳びこみからの攻めがメイン。跳びこみは中ジャンプ強キックを使うのが基本だが、大ジャンプ強キックでいきなり裏まわりを狙ってもいい。遠距離から急接近したい時は大ジャンプ空中ふっとばし攻撃（早出し）が有効だ。

表から跳びこんだあとは、ジャンプ強キックのヒットを確信できる時は連続技、それ以外は各種ジャンプ強キックで裏まわりを狙うのが基本連係。オススメは至近距離からの小ジャンプ強キックだ（遠い時は少し歩いてから跳びこむといい）。相手がしゃがみ強パンチなどで暴れると読んだら、弱ディレクションチェンジを合わせるといい。

ジャンプ強キックで裏にまわったら、とりあえずしゃがみ弱キックからの連続技を狙い、ガードされていた場合はしゃがみ弱パンチ後に、跳びこみ、キャンセル弱ディレクションチェンジor弱スクランブルダッシュ（以下、↓↘→+B）、キャンセルスピニングアレイ（以下、→+A）↓キャンセル強シューティングダンサー・スラストor↓↘→+Bを使い分けて攻めよう。

↓↘→+B後の選択肢は、前or後転、跳びこみ、弱ディレクションチェンジといったところ。大門、リョウ、舞、キム、チャン、社、ルガール、餓狼チーム、おやじチーム、アメリカンスポーツチーム、'97スペシャルチームにはその場から遠距離立[illegible]の1段目が当たるので、[illegible]キャンセル→+A↓キャンセル…とつな[illegible]ぐ手もある。

注意したいのは、→+Aガード後に出の早い無敵技（キックの飛燕斬、京の無式、タクマの龍虎乱舞、庵の八稚女など）を出されると、こちらの行動のほとんどがつぶされること。技によってはキャンセル強ディレクションチェンジでゲットできるが、相手がガードし続けた場合は空振りする。相手によっては→+Aまでつながないように。

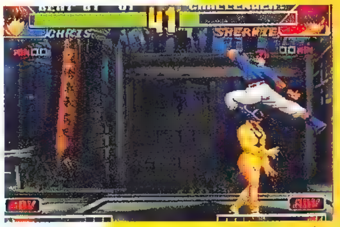
跳びこみからはジャンプ攻撃を当てるだけでなく、技を出さずに着地して強キック投げを狙ったり、空中ふっとばし攻撃を遅出しして（相手には当たらない）着地でしゃがみ弱キックからの連続技を狙うといった奇襲もまぜよう。

弱ハンティングエアor空中ふっとばし攻撃をヒットさせたあとは、すぐに↓↘→+Bを出してみるとおもしろい。相手がダウン回避をした場合は投げ技などを狙えるし、ダウン回避しなかった時は起き上がりを攻められるのだ。

強キック投げ（ダウン回避不能）後は起き上がりを攻めるチャンス。代表的な攻め方は、その場から大ジャンプ強キックで裏まわり、密着してしゃがみ弱キックor小ジャンプ強キックで裏まわり、少し前に歩いてから通常ジャンプ強キックで跳びこむor少し後ろに歩いてから弱スクランブルダッシュ（歩く距離によって裏表が変化）などといったところだ。



このあと投げを狙えるが、ダウン回避の早いキャラには効きにくい



D投げ後は起き攻めし放題。裏まわりジャンプ強キックが手がたい

モード別補足

ADVは、正面からジャンプ強キックで跳びこんだあとの攻めに、ダッシュで密着してしゃがみ弱キックからの連続技（連係）を狙う、というものをまぜよう。また、中間距離からダッシュしてしゃがみ強パンチ↓キャンセル→+A+αを狙うのも有効だ。

連続技

しゃがみ弱キック↓しゃがみ弱パンチ↓キャンセルスピニングアレイ↓キャンセル各種必殺技

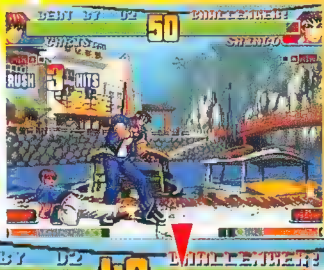
締めの技は、弱スライドタッチor強シューティングダンサー・スラストが安定（後者の方がダメージ大）。近ければ弱ハンティングエアもつながる。超必殺技（弱）はどちらでもつながるぞ（ダメージが大きいのはチェーンスライドタッチ。入りやすさはキャラや状態によって変化）などといったところだ。

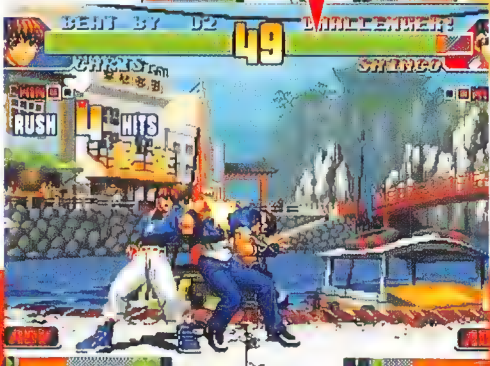
近距離立ちorしゃがみ強パンチ↓キャンセルスピニングアレイ↓キャンセル各種必殺技

前述のものより若干ダメージが大きい組み合わせ。しゃがみ強パンチからなら、多少間合いが遠くても決められるぞ。締めの技は、弱スライドタッチ、強シューティングダンサー・スラスト、弱超必殺技（密着開始時のみ）だ。

その他、しゃがみ弱キック↓しゃがみ強パンチ↓キャンセル→+A…とつなぐことも可能。背後からならしゃがみ弱キックを1発増やせるぞ。

裏まわり後に相手が背を向けたままなら、しゃがみ弱キック×2から…





しゃがみ強パンチ→キャンセル→+A→キャンセルシューティングダンサー・スラストが連続技に

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	○
遠距離立ち	◎	×	◎／×	×
しゃがみ	◎	×	◎／×	×
垂直通常ジャンプ	×	×	○	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	○	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	○			
カウンター攻撃	○			
→+A	○			
→+B	×／△			
↘+B	×			

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ステップターン	→or←+C
エリアルドロップ	→or←+D
●特殊技	
スピニングアレイ	→+A
リバースアンカーキック	→+B
キャリーオフキック	↘+B
●必殺技	
スライドタッチ	↓↘→+A or C
ハンティングエア	→↓↘+B or D
シューティングダンサー・スラスト	→↘↓↙←+A or C
シューティングダンサー・ステップ	→↘↓↙←+B or D
グライダースタンプ	ジャンプ中↓↘→+B or D
スクランブルダッシュ	↓↘→+B or D
ディレクションチェンジ	→↓↘+A or C
●超必殺技	
ツイスタードライブ	↓↙←↓↙←+B or D
チェーンスライドタッチ	↓↘→↓↘→+A or C



山崎竜二

攻略／DSP－たろりん

待ちモードと攻めモードの使い分けで相手の体力を奪っていこう

対人戦攻略

基本戦法

牽制技で相手の動きを封じていく待ちモードと、ジャンプ攻撃から中段技や投げを狙っていく攻めモードの2つを使い分けるのが重要。

待ちモードでは、しゃがみ強パンチ、遠距離立ち弱パンチ、しゃがみ強キック、蛇使い・中段を使っていく。

しゃがみ強パンチは、前作より判定が少し弱くなっているのだが、近めの間合いで出す分には問題ない性能。常にキャンセル蛇使い→蛇使いキャンセルを入力してスキを減らしていこう。そうすれば、しゃがみ強パンチをヒットorガードさせたあとは攻めに転じるチャンスとなるし、空振り時でも反撃を受けにくくなる。前転で回避されても投げやしゃがみ弱パンチでフォローできるぞ。

遠距離立ち弱パンチは、相手のジャンプを封じる効果がある。この技を出したあとはジャンプで跳びこみたいが、うまい対戦相手には読まれやすい。そこで、相手の意識が対空技に向いたのを逆手にとり、下段のしゃがみ強キックを出したり、ダッシュやステップからコマンド投げを狙うのも悪くない。相手がこの連係を意識しはじめたら、逆に跳びこみが狙いやすくなる。

蛇使い・中段は遠距離での牽制技だが、ガードされるとガードキャンセル前転から連続技を食らう可能性がある。相手のパワーゲージに注意しながら闘おう。

待ちモードから攻めモードに移るタイミングは、しゃがみ強パンチを当てたあとがいい。中ジャンプ弱キックで跳びこんでいこう。

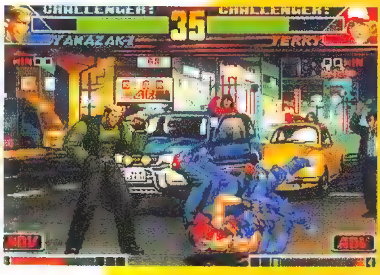
攻めモードでは、ブッ刺しや小ジャンプ強キックを多めに使っていこう。ジャンプして技を出さずに着地→しゃがみ弱キックという連係も有効。山崎のジャンプ強キックは打点が低いので、相手にしてみればジャンプ強キックがくるかしゃがみ弱キックがくるかの判断が難しいのだ。



強パンチを出した時に前転されても、蛇使いキャンセルすれば…



前転の硬直に、しゃがみ弱パンチや投げを決めることが可能だ



こうなると反撃確定。ためモーションで待つのもまぜるといい

モード別補足

ADVでは、中ジャンプ弱キックやしゃがみ強パンチなどをガードさせたあとにダッシュからコマンド投げを狙うのもいい。山崎はダメージ源にとぼしいキャラなので、遠慮せずにガンガンいこう。

EXは、爆弾パチキを決めたあとや、蛇使い・中段が空中の相手に2ヒットした時（ダウン回避不可）などにパワー溜めをするべし。



しゃがみ強パンチをガードさせて、ダッシュ→ドリルを狙え！

連続技

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル蛇使い・中段orギロチン

弱攻撃からつながる連続技はこれぐらい。密着状態からはじめれば爆弾パチキやドリルもつながるのだが、失敗時のリスクが大きいのであまりおすすめできない。

蛇使い・中段につなぐ場合は、弱攻撃をもう1発増やしてもいいぞ（相手キャラにもよるが）。

しゃがみ強パンチ→キャンセル各種必殺技

使う必殺技は、強裁きの七首か、砂かけ→キャンセル蛇使い・中段がいい。相手の技のスキに反撃する時などは超必殺技を入れるのもいいだろう。



今回は連続技がかなりさびしい。しゃがみ強パンチを当てたら…



強裁きの七首をいれる。間合いが遠いと空振りするので気をつけよう

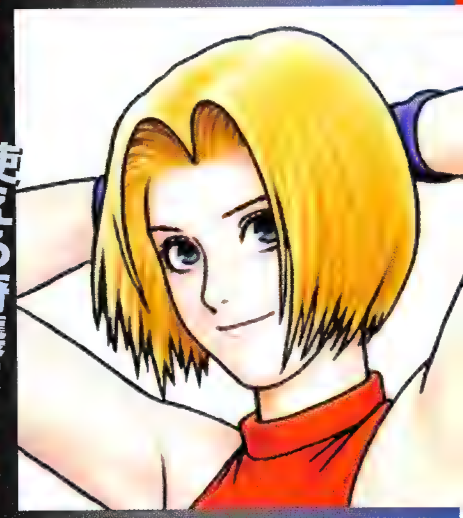
技コマンド表

●投げ技	
シメアゲ	➡or⬅＋C
ブン投げ	➡or⬅＋D
●特殊技	
ブッ刺し	➡＋A
●必殺技	
蛇使い　上段	⬇⬋⬅＋A
蛇使い　中段	⬇⬋⬅＋B
蛇使い　下段	⬇⬋⬅＋C
サドマゾ	⬅⬋⬇⬊➡＋B or D
倍返し	⬇⬊➡＋A or C
裁きの七首	➡⬇⬊＋A or C
爆弾パチキ	投げ間合いで➡⬊⬇⬋⬅➡＋A or C
ヤキ入れ	➡⬇⬊＋B
砂かけ	➡⬇⬊＋D
●超必殺技	
ギロチン	⬇⬊➡⬇⬊➡＋A or C
ドリル	➡⬊⬇⬋⬅➡⬊⬇⬋⬅＋A or C（ボタン連打）

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎／×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
➡＋A	△／△			

使える奇襲に起き攻め マリーを使うなら アドヴァンストで決まり！



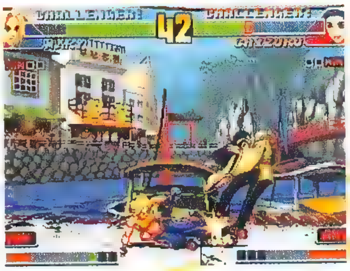
ブルー・マリー

攻略／DSP-たろりん

対人戦攻略

基本戦法

中間距離の地上戦では、遠距離立ち弱キックでの牽制および弱ストレート・スライサーでの奇襲がメインとなる。ストレート・スライサーは単発で出してもいいが、ふっとばし攻撃を空振りキャンセルして出すのも有効。技の空振りを見て動きたくなった相手にストレート・スライサーが襲いかかるというわけ。



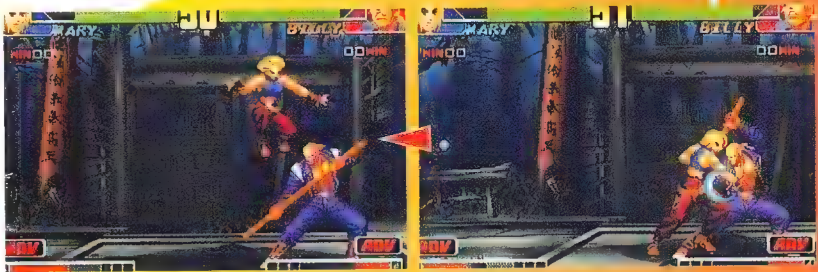
超スピードで下段を強襲。近くで出すとつぶされやすいので注意

対空技は強バーチカル・アローかクライミングアロー。強バーチカル・アローは無敵時間が長いが、発生が遅いため、引きつけすぎると着地でガードされる可能性があるので、やや使いづらい。クライミングアローは判定の強いジャンプ攻撃に対しては相打ちになる可能性があるが、威力が高いので体力勝ちできる。小・中ジャンプ攻撃に対してカウンターヒットした場合のダメージは目を見張るものがあるぞ。オススメ！

攻めに転じるには、牽制技を出したあとなどに不意をついて中ジャンプ強キックで跳びこむといい。

跳びこんだあとは、もう1度連続で跳びこんだり、中段技になる後ろ小ジャンプ強キックを使っていこう。大ジャンプ強キックによる裏まわりも狙えるが、早めに強キックを出さなければならないため、連続技につなぐのはやや難しい。

ジャンプ攻撃を当てたあとは、連続技狙いで近距離立ち強パンチ（2段目）→キャンセルハンマーアーチを出したくなるところだが、相手にガードされていた場合、ハンマーアーチ→キャンセルスピンフォールとM．スパイダーはどちらも対空技で落とされてしまうし、ハンマーアーチで止めた場合も硬直に反撃を受けてしまう。そこで、ジャンプ攻撃がガードされているときは、近距離立ち強パンチで止めるか、1段目キャンセルでM．スパイダーを出すなどの変化をつけていこう。



ジャンプ攻撃がガードされていたら、立ち強パンチから…

1段目キャンセルでM．スパイダー。バレるまではかなり効く

最後に、相手をダウンさせたあとの起き攻めのバリエーションを紹介しよう。

バックドロップ・リアル…ストレート・スライサーで相手の起き上がりに密着して、しゃがみ弱キックと後ろ小ジャンプ強キックの2択。

M．タイフーン（通常版）…画面中央では、相手が起き上がった直後を狙ってストレート・スライサーを重ねてみるとひっかかりやすい。画面端なら跳びこみも可。ADVではダッシュ→M．タイフーンというのもある。

モード別補足

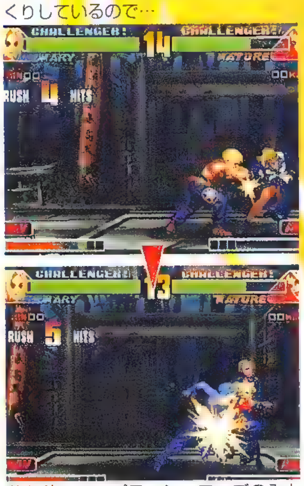
ADVは、後転で間合いを離してからストレート・スライサーを出す奇襲が有効。基本戦法でも紹介した通り、ダッシュM．タイフーンもADVならではの起き攻めだ。

EXは超必殺技を決める機会が減るため（パワーMAXでは間合いが離れるためM．スプラッシュローズがつながりにくいし…）、マリーの持ち味を充分に発揮できない。マリーを使うならADVでしょう。

連続技

ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ（2段目）→キャンセルハンマーアーチ→キャンセルバックドロップ・リアルorM．スプラッシュローズ

M．スプラッシュローズよりもM．タイフーンの方が少し威力が高いが、M．スプラッシュローズには起き攻めにいけるという利点がある。相手をKOできる時はM．タイフーンを使うといい。



ハンマーアーチはモーションがゆっくりしているので…

落ち着いてスプラッシュローズの入力ができる。簡単だね

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセルM．ダイナマイトスウィングorM．タイフーン

M．ダイナマイトスウィングのほうが入力が簡単だが、威力は低くなってしまう。

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ビクトル投げ	➡or⬅＋C
ヘッドスロー	➡or⬅＋D
●特殊技	
ハンマーアーチ	➡＋A
クライミングアロー	↘＋B
ダブルローリング	➡＋B
●必殺技	
スピンフォール	⬇↘➡＋B or D
M．スパイダー	⬇↘➡＋A or C
ストレート・スライサー	⬅ため➡＋B or D
クラブ・クラッチ	ストレート・スライサーヒット中⬇↘➡＋B or D
バーチカル・アロー	➡⬇↘＋B or D
M．スナッチャー	バーチカル・アロー中➡⬇↘＋B or D
M．リバースフェイスロック	⬇↙⬅＋B
M．ヘッドバスター	⬇↙⬅＋D
バックドロップ・リアル	投げ間合いで➡↘⬇↙⬅➡＋A or C
●超必殺技	
M．タイフーン	投げ間合いで➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋B or D
M．スプラッシュローズ	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋A or C
M．ダイナマイトスウィング	⬇↘➡⬇↘➡＋B or D

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎／◎	×／◎
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
➡＋A	△			
↘＋B	○			
➡＋B	×／×			



相手の動きを見て冷静に対処し中・遠距離の間合いを保て

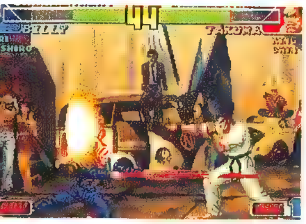
ビリー・カーン

攻略／蒼炎闘士ゆーち

対人戦攻略

基本戦法

リーチの長さがウリのビリーだが、リーチが長いということは諸刃の剣で、「＝接近戦では技の小まわりがきかない」ということにもなる。ビリーの三節棍攻撃はその典型なので、相手にラッシュをかけられても焦らず、小まわりのきく近・遠距離立ち弱キックやしゃがみ弱キックで少しずつ間合いを離していく。常にクールに対処し、ビリーが得意な中間・遠距離の間合いをキープできるようになろう。



虎煌拳を避けつつ攻撃できるしゃがみ弱パンチ！ 偶然の産物じゃ

メインとなるのは、ご承知の通り"しゃがみ弱パンチ"。この技を適度に牽制しながら、相手の動きを観察し、その後は相手の動きに合わせて技を出していくといい。

相手が跳びこんできたら旋円殺棍やバックジャンプ強パンチで迎撃するのが基本だ。しかし、しゃがみ弱パンチに時折、遠距離立ち強パンチや大回転蹴りをまぜておけば跳びこみ防止にもなるぞ。

大回転蹴り（両モード共通）は移動手段だけでなく、攻めこむ際にも大いに活躍する。



逃げジャンプ強パンチは対空としてもいいにゃ〜。旋円殺棍もね

1段目が届くような間合いの時は積極的に使っていこう。大回転蹴り後の選択肢は基本的に前作ほ[illegible]ないが、特に前転や攻撃避けは充分に意識しておき、随時、通常投げを決める用意をしておこう。牽制技が長い、テリー、リョウ、レオナなどには水龍追撃棍が有効なので、近・中間距離、または大回転蹴り後などに的を絞って狙っていこう。

こちらから跳びこむ際には、裏まわりが狙え、連続技も決めやすいジャンプ強キックとリーチの長い（キャラによっては中段技になる）ジャンプ強パンチを使い分けよう。特にジャンプ強パンチは早出しが強く、遠めから先端が当たるように出していくだけでも充分効果的だぞい。

両者が画面端に近い際には積極的にしゃがみ強パンチ→キャンセル強襲飛翔棍を狙っていこう。ジャンプ攻撃、避け攻撃、ダッシュを使い分けて狙っていくのだが、当然スキのある技をガードしたあと（空振り含む）もチャンスなので、注意深く目を光らせておくのだぞ。

モード別補足

ADVは、ダッシュからの反撃を忘れずに！ 連係や大回転蹴り後に前転&後転を絡めていくのもいいだろう。

EXは、素早く細かいステップを使い、前後に動きつつ牽制技を出していこう。

フロントステップは低く、長く移動するので、フロントステップ〜通常投げなどの連係に適している。しかし、ビリーは中間、遠距離で技を振ることが多いので、無理して狙っていくのではなく、移動が早いということを覚えておき、画面端に相手を追いつめた時や大回転蹴りのあとなどにさりげなく狙っていこう。

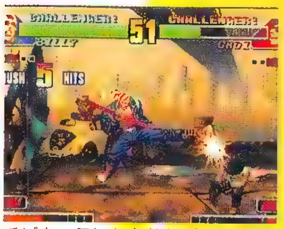
カウンター攻撃からは三節棍中段打ち＋αをキャンセルするのがベター。中間距離では、しゃがみ弱パンチの牽制に攻撃避け〜カウンター攻撃をまぜていくといい感じだぞ。

連続技

しゃがみ弱キック×1〜2→近距離立ち弱キック→キャンセル大回転蹴りor旋円殺棍

ダウンを奪いたい時は旋円殺棍、攻めを持続して連係を狙いたい時は大回転蹴りといった具合に使い分けていこう。

正面のジャンプ攻撃から狙う際には、しゃがみ弱キックを1発減らそう（裏まわりジャンプ強キックなら問題ナシ）。また、しゃがみ弱キック→近距離立ち弱キック→キャンセル大旋風を狙ってもよい。



チビキャラにも有効なバリュー連続技。連係も狙っちゃおう

跳びこみ攻撃→しゃがみ強パンチ→キャンセル弱三節棍中段打ちetc…

大回転蹴り、集点連破棍、旋円殺棍（弱がよい）、強襲飛翔棍（画面中央付近では裏まわりジャンプ強キックから狙おう）、大旋風など一通り組みこめるが、間合いを問わない三節棍中段打ち→火炎三節棍中段打ちで安定だろう。また、画面中央付近で強襲飛翔棍がヒットしたあとの追撃は単発ヒット時と通常技キャンセル時で異なるので注意。

単発ヒット時…ジャンプ攻撃、大回転蹴り、ダッシュ旋円殺棍（ADV）、大旋風。

通常技キャンセル時…ジャンプ攻撃、大回転蹴り。

しかし、画面端付近（相手）では前述した全ての追撃に加え、通常技、旋風棍、集点連破棍での追撃も可能になるぞ。

裏まわりジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル強襲飛翔棍（強）→超火炎旋風棍（弱）

両者が画面端付近、かつ自分が画面端に近い時に成立する連続技。つまりビリーは相手に追いつめられた状態から狙っていくことになる。決めた際には大いに喜び、自画自賛マンになっていいぞ♡

見出しでは連続技の段数&威力を増やすために強襲飛翔棍（強）→超火炎旋風棍となっているが、決めにくいのなら強襲飛翔棍（弱）にしよう。



体力満タンからここまでイッちゃう♡ 憎いアイツをクック・ドゥ！

技コマンド表

●投げ技	
地獄落とし	➡or⬅＋C
一本釣り投げ	➡or⬅＋D
●特殊技	
大回転蹴り	➡＋A
棒高跳び蹴り	➡＋B
●必殺技	
三節棍中段打ち	⬅↙⬇↘➡＋A or C
火炎三節棍中段打ち	三節棍中段打ちヒット中⬇↘➡＋A or C
旋風棍	Aボタン連打
集点連破棍	Cボタン連打
強襲飛翔棍	➡⬇↘＋B or D
火龍追撃棍	⬇↙⬅＋B
水龍追撃棍	⬇↙⬅＋D
旋円殺棍	➡⬇↘＋A or C
●超必殺技	
超火炎旋風棍	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋A or C
大旋風	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×	×／×
しゃがみ	×	×	◎	×／×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
➡＋A	×／×			
➡＋B	×			



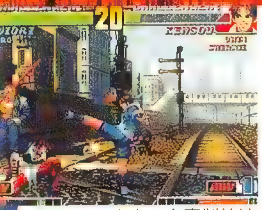
対人戦攻略

小技で牽制しつつ接近 ダウンを奪ったら起き攻めを狙っていこう！



八神（やがみ） 庵（いおり）

攻略／蒼炎闘士ゆーち



ムカツク牽制技はしゃがみ弱パンチでつぶしてやろうぜ。ビーム!!

基本戦法

開始直後の間合いでは、牽制技をつぶせるしゃがみ弱パンチや遠距離立ち強パンチを適度に牽制するといい。これらに1段止めの葵花をまぜ、威嚇しつつ接近するといいぞ。遠・中間距離ならば、強パンチorふっとばし攻撃→空振りキャンセル闇払いor爪櫛の奇襲や牽制が適している。

ジャンプ攻撃は、遠・中間距離なら強キックの先端を目安に早出しで使い、近間なら下方に強く、地上技へつなぎやすい強パンチが使いやすい。

そして、ダウンを奪ったら両モード共通で"起き攻め"と呼ばれる連係（or連続技）を狙っていくのが効果的。使い分けが難しいけど、できるようになると楽しいよ。

①跳びこみ攻撃or百合折り↓近距離立ち弱キックorしゃがみ弱キック↓連続技。

地上技をガードされたら、キャンセル夢弾↓キャンセル爪櫛or闇払いの連係を狙おう。弱葵花（1段止め）をキャンセルし、百合折りor再び葵花という連係もいい感じだぞ。

②中ジャンプ百合折り〜中ジャンプ百合折りの繰り返し。百合折り後の下段技（〜連続技）を警戒して一瞬しゃがみガードをとる相手に有効。起き攻めには多用したい連係。

③百合折り（ガード）〜中ジャンプ百合折りorジャンプ弱キック（相手立ち状態でいるため）で着地〜下段からの連続技や投げを狙う。

これは中ジャンプ百合折りで相手を跳びこえられなかった（つまり相手の目の前に着地する）時に狙おう。跳びこむ前に意識しておけば、起き攻め以外のジャンプで攻め込む際にも有効だ（例・空ジャンプ〜着地後に投げてしまうor下段技など）。また、百合折りをガードされた時点で、着地後すぐに屑風に変化（例：百合折り〜着地ダッシュor一瞬待って屑風ってな連係）するってのも効果的だ。

④地上技を早めに（当たらないように）出して屑風。

起き上がる寸前に近距離立ち強キック、しゃがみ弱キック、ふっとばし攻撃を重ねて、通常技を意識させつつ屑風で投げる行為。タイミングを遅らせ、近距離立ち強キック（ガード）〜奇襲の葵花or爪櫛などもまぜていこう。

以上、基本的には3種（屑風、百合折り、下段技）の技を組み合わせて、相手の起き上がりを攻めていく。特に屑風は心理戦になってくるので慣れが必要だが、連続技が決まった直後は誰もが気絶を意識して、打撃技を警戒＝ガード気味になる。ということは、おのずと起き攻め③or④を重点的に狙う（ガード不能の屑風）という選択肢が思いつくだろう。常に"相手の立場になって連係を狙う"という考え方を忘れずにね。ジャンプ攻撃ばかり繰り返す庵でなく、投げと打撃を機転よく使い分け、多彩な技をこなす"クールな庵"を目指してほしい。

モード別補足

EXは弱葵花1段止めで接近し、葵花をガードされたら攻撃避け〜カウンター攻撃や弱鬼焼きを狙っていこう。

また、EXの前ステップは有効活用できないので、葵花でダウンを奪ったあとは弱琴月・陰で相手の起き上がりに近づこう。流れとしては、葵花（相手ダウン）〜琴月・陰（移動手段）〜起き攻めとなる。必殺投げを持たない相手には屑風、必殺投げを持つ相手には百合折りや空小ジャンプからの着地投げor連続技を狙おう。

連続技

しゃがみ弱攻撃×2→キャンセル夢弾・1段目→キャンセル強葵花or八稚女

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチと狙うのが理想。しゃがみ弱攻撃はレバーを↙に入れっぱなしにしつつB・Aと押し、➡＋Aと入力すると夢弾キャンセルが簡単ぞな。

百合折り→近距離立ち弱キック→キャンセル夢弾・2段目→キャンセル葵花or八稚女

姉妹品には、跳びこみ攻撃（百合折り含む）→近距離立ち強パンチ→キャンセル夢弾・1段目→キャンセル必殺技などもございます。

百合折り→しゃがみ弱パンチ→キャンセル屑風→しゃがみ弱パンチ→キャンセル屑風→モード別による追撃技

1回目の屑風で相手を画面端に持っていければ成立する。屑風後は、遠距離立ち強パンチ→キャンセル八稚女or強葵花、ダッシュ近距離立ち強パンチ→キャンセル夢弾・1段目→キャンセル強葵花or八稚女（ADVのみ）、単発八稚女（MAX版でも可）が確定。

葵花（2段目まで）→通常技or鬼焼きor八稚女

画面端付近で空中の相手に葵花がヒットすれば成立する。決める機会が少ないけどね。

ふっとばし攻撃（カウンター）→キャンセル必殺技

代表的なのは、ふっとばし攻撃→キャンセル爪櫛or八酒杯、空中ふっとばし攻撃→葵花or八稚女など。実用的なのは、ふっとばし攻撃→キャンセル闇払いor葵花or爪櫛くらいだけ。画面端なら、ふっとばし攻撃→キャンセル八酒杯→葵花（ディレイ使用、2段目止め）→八稚女と夢の連続技も可能だぞ。記憶の片隅にとどめておくといいかもね♡



画面端での連続技を紹介したが、中央付近でも様々な追撃が可能な屑風！



ADVならダッシュ近立強Pから欲張り連続技も♡ ハイッ、邪魔ですよ！

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	×
遠距離立ち	×	×	◎	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	◎			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
➡＋A・A	○／○			
➡＋B	×／△			

技コマンド表

●投げ技

逆剥ぎ	➡or⬅＋C
逆逆剥ぎ	➡or⬅＋D

●特殊技

外式・夢弾	➡＋A・A
外式・轟斧 陰 "死神"	➡＋B
外式・百合折り	ジャンプ中⬅＋B

●必殺技

百式・鬼焼き	➡⬇⬊＋A or C
弐百拾弐式・琴月 陰	➡⬊⬇⬋⬅＋B or D
百弐拾七式・葵花	⬇⬋⬅＋A or C（3回連続入力）
屑風	投げ間合いで➡⬊⬇⬋⬅➡＋A or C
百八式・闇払い	⬇⬊➡＋A or C
参百拾壱式・爪櫛	➡⬇⬊＋B or D

●超必殺技

禁千弐百拾壱式・八稚女	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅＋A or C
裏百八式・八酒杯	⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡＋A or C



マチュア

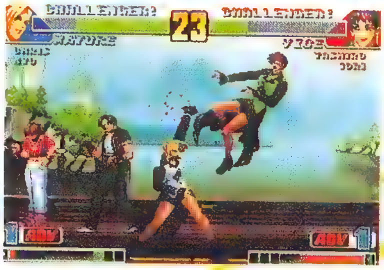
ジャンプ弱キックを有効に！エボニーティアーズからの攻めもいい感じだ!!

攻略／修羅騎士

対人戦攻略

基本戦法

まずは中間距離でうろうろし、立ちorしゃがみ弱パンチで牽制しつつ、各種ジャンプやダッシュ（ステップ）を使って攻めこんでいこう。相手が跳びこんでくるようなら、しゃがみ強パンチorガードキャンセルふっとばし攻撃を使って落としたいところ。



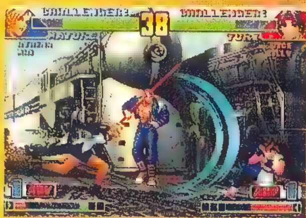
しゃがみ強パンチ。判定は強くないので、相手の技が出る前に落とすといった感じで出そう

ジャンプから攻める時は、弱キックを主体に、強パンチや空中ふっとばし攻撃（やや早出し）を使っていくといい。ジャンプ弱キックは中ジャンプから昇り気味に出すと見切られにくいうえ、当てる位置がバッチリだと地上技へもつなぐことができるのだ。特に大きめのキャラに対して有効なので活用するといいぞ。

技を何も出さずに着地して、投げや下段からの連続技を狙っていくのもいいだろう。下段を奇襲する時は、空中ふっとばし攻撃を遅めに出したりするとさらに効果的だ。また、ジャンプ弱キックの2段目が当たるか当たらないか分からないように出していくのも有効。着地後は、出が早くヒット確認をとりやすい立ち弱キックをすぐに出すといい。

ジャンプ攻撃がガードされたあとの連係としては、①スキが小さいしゃがみ弱キック数発から各種ジャンプで攻め直す。②昇りバックジャンプ弱キック（中段になる）。③しゃがみ弱キック→しゃがみ強キックorふっとばし攻撃↓キャンセル弱エボニーティアーズなどがあるぞ。

デスロウやガードキャンセルふっとばし攻撃など、ダウンを奪うことのできる技を決めたあとは、弱エボニーティアーズを放って、ダッシュ（ステップ）から攻めこむといい。相手が前転で潜ってきても、投げや連続技で対処できるのだ（うまく反応できれば単発で弱ディーサイド、ヘブンズゲイトも決めることができる）。ガードしているようなら、ダッシュ小ジャンプで攻めこんだり、相手の目の前まで行ってキャンセル弱エボニーティアーズを放っていく連係なども組んでいくといい。リーチの長い、クリマトリーや遠距離立ち強キックを置いたりするのも悪くはない。



弱エボニーを先行させれば、ダッシュ（ステップ）で攻めこめる

遠距離では、メタルマサカーでの奇襲やエボニーティアーズを放っていくのが1つの戦法（空振りキャンセルをまぜよう）。エボニーティアーズを放つ時は、ジャンプ防止にもなるサクラリッジをまぜていくことも忘れないように。サクラリッジはおもに弱を使い、先端が当たるような場所から出すようにすべし。

モード別補足

ADVの時、デスロウをヒットorガードさせると、ゲージがメリメリたまっていくのはかなり魅力。しかし、ガード時には、ガードキャンセル前転から連続技をくらう恐れもある。誘惑に負けず、ガードされている時は、通常技で止めるように心がけよう。

連続技

しゃがみ弱キック↓しゃがみ弱パンチ×1～2発→キャンセル強デスロウorノクターナル ライツorクリマトリー

接近戦での基本連続技。使用頻度の高い技はデスロウとノクターナル ライツ。ジャンプ攻撃（おもに弱キック）からも狙っていけるのだが、その場合は通常技の数を減らす必要があるので注意しよう。





マチュアの連続技は比較的単純なものが多い。小技から…

強デスロウが安定して決まる。もちノクターナル ライツでもOK！

通常技の組み合わせは、見出しのモノにこだわらなくてもいいのだ。例を上げてみると… 立ち弱キック（2段）、しゃがみ弱キックorしゃがみ弱パンチ×1～2発↓立ち弱キック（2段）などが挙げられる。

ジャンプ弱キック(2段)↓しゃがみ強パンチor近距離立ち強キック(2段)↓各種強必殺技

ジャンプ弱キックから、立ち強キックへのつなぎは結構難しいので、無理して狙う必要はないのだ。

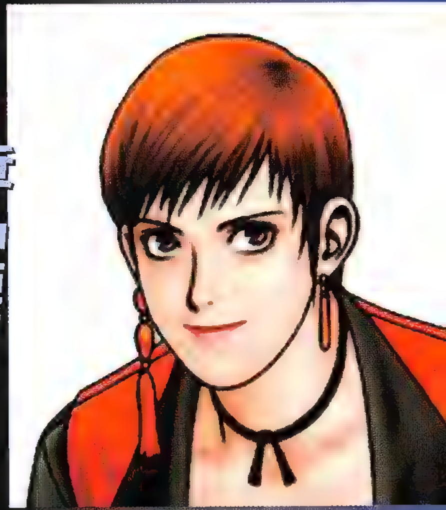
各種必殺技は、前述した強デスロウとノクターナル ライツの他に、弱デスペアー、メタルマサカー、ヘブンズゲイトなどを決めることができるのだが、どれも性能がイマイチ。この中で使っていくとすれば、一気に画面端へ持っていくことのできるヘブンズゲイトくらいだろう。

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
デスブロウ	➡or⬅＋C
バックラッシュ	➡or⬅＋D
●特殊技	
クリマトリー	➡＋B
●必殺技	
デスロウ	⬇↙⬅＋AorC（3回連続入力）
メタルマサカー	⬇↙⬅＋BorD
デスペアー	⬇↘➡＋AorC
ディーサイド	⬅↙⬇↘➡＋BorD
サクラリッジ	➡⬇↘＋AorC
エボニーティアーズ	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋AorC
●超必殺技	
ヘブンズゲイト	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋BorD
ノクターナル　ライツ	⬇↘➡⬇↘➡＋AorC

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強パンチ
近距離立ち	◎	◎／◎	◎	×／◎
遠距離立ち	◎	◎／◎	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
➡＋B	×／×			



バイス

攻略／蒼炎闘士ゆーち

近・中距離の間合いを保ち遠距離立ち弱キックで押せ仕上げはブラックンドで

対人戦攻略

基本戦法

合い言葉は、「遠距離立ち弱キックで嫌がらせ、ブラックンドでいただきます♡」。当然、キープしていきたい間合いも遠距離立ち弱キック（以下：遠立弱K）の射程内である近・中間距離。では、遠立弱K後に何を出していけばいいのか…（選択肢）

①再び遠立弱Kで押しまくる。遠立弱Kに対抗できる技を持たない相手には特に有効。情け容赦なく画面端まで押し切ってやろう。しかし、前転で回避してくる相手もいるので、調子に乗りすぎず、通常投げの準備だけはしておこう。

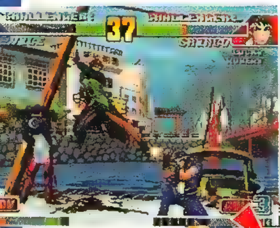
②遠距離立ち強パンチ or 強キック。これは、遠立弱Kの"先端"が相手に触れたあとに狙っていこう。遠距離離立ち強パンチは相手の反撃技の出はじめをつぶせ、遠距離立ち強キックは跳びこもうとジャンプした相手に先読み対空として機能するぞ。どちらも程よく出していくのが好ましい。

③しゃがみ強キック→キャンセル強アウトレイジ or メイヘム。リーチの長い下段技～突進技の連係なので、遠立弱Kに程よくまぜて使っていくといい。また、強アウトレイジは攻撃位置の低い技を跳び越えつつヒットさせることができるので、スライディングを多用するクリスなどには単発で使っていくのも手だ。

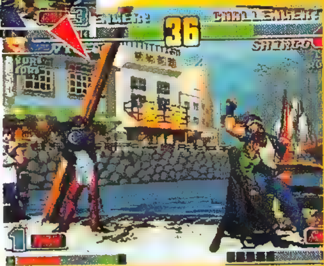
④早出しジャンプ弱キック～着地ブラックンド。あからさまにスキが生じるジャンプ攻撃をワザと出し、こちらの着地に相手が反撃してくるところを出だし無敵のブラックンドで投げてしまうという対戦では非常に有効な連係。やりすぎるとインチキ呼ばわりされるが、この連係を読んで着地ブラックンドを垂直ジャンプなどで回避する相手もいるので、時には昇りジャンプ弱キック（近距離立ち強キック）などをまぜていくといい。基本的にはジャンプ攻撃からの連係なので、遠距離からでも狙えるし、相手の起き上がりなども非常に狙い目だ。

以上を組み合わせて自分なりのバイスを楽しんでぎゃ。また、しゃがみ強キック→キャンセル超球弾などの連係はウイザリング サーフェスで回避しつつ投げにいってもいい。

対空技にはしゃがみ強パンチ。高いジャンプが狙い目だ。



遠距離立ち弱キック後や遠目から奇襲気味に早出しジャンプ弱キック…



着地を狙って反撃してくる相手をパクッとブラックンド。ナイスな連係じゃ

モード別補足

ADVの前転は頼りになるが、落ち着いている相手には簡単に投げられてしまう。遠距離立ち弱キックを始めとする通常技（＝本命の投げをより確実に決めていくための布石）をしっかりと印象づけてから投げを狙っていこう。また、相手の起き上がり時なども攻めるチャンスなので、前転で相手の裏側にまわりこみ、出だし無敵のブラックンド（入力は早すぎないように）などを狙ってみるといいだろう。

EXはダッシュや緊急回避動作がないので小まわりがきかない。通常技を多用してうまく相手の動きを封じこもう。

バイスのステップは高さがあるので迎撃されやすいが、移動距離は長いので、遠距離立ち弱キックの先端が相手に触れるくらいの間合いからでもステップ～ブラックンド投げ（フロントステップ～ブラックンドなど）を決めることができる。多用はできないが、バイス側が押せ押せムード（有利）な時には狙ってみるのもいいかも。

カウンター攻撃はそこそこリーチも長いので、遠距離離立ち弱キック or 強アウトレイジ（相手ガード）～攻撃避け～カウンター攻撃って感じで使っていくといい。カウンター攻撃後はキャンセル弱ディーサイドで安定でしょ♡

連続技

しゃがみ弱攻撃×1～2→キャンセルゴアフェスト or ネガティブゲイン

下段の小技から始動するので実用性が高い連続技。威力の高いMAX版ネガティブゲインは狙う価値アリ！「小技からの連続技は苦手」「ヒット確認が遅い」って君は、近距離立ち強キック・2段目から狙ってみよう。また、威力が高い必殺投げのブラックンドは、通常技の"単発"弱攻撃からでないと連続技に組みこめないので（例：しゃがみ弱キック→キャンセルブラックンド＋α）注意しよう。

しゃがみ弱攻撃×1～3→キャンセル弱メイヘム→ミサンスロウブ

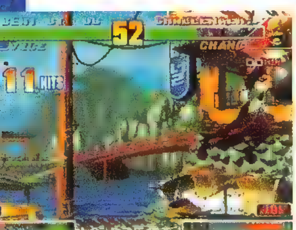
状況に合わせ（必殺投げの間合い外など）、前述した連続技と使い分けるのが効果的だ。タイミング的にも簡単な、しゃがみ弱キック×2→遠距離立ち弱キック（1段目）→キャンセル弱メイヘム＋αを試してみるといいかもね。

・近距離立ち強キック（2段目）→キャンセルモンストロシティー→キャンセル弱ディーサイド

投げた直後（相手が浮いている間）にMAX発動をすると、ディーサイドの威力が少し増加するぞ。通常技を多用するバイスはMAX発動しても全然OKだし、ディーサイドはダウン回避ができないので、極めて安全。単発で決めた時にも狙ってみてはどうかな？ スキのある必殺技をガード、もしくは相手が空振りした時に狙っていこう。

弱レイヴナス→遠距離立ち弱パンチ→キャンセル弱メイヘム→ミサンスロウブ

画面端限定の連続技。EXなら、弱レイヴナス（フロントステップ中）→遠距離立ち弱パンチ→キャンセル弱メイヘム＋αでもいいぞい♡



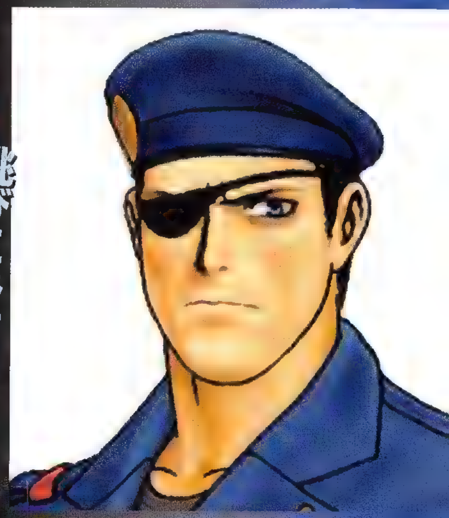
弱レイブナスのあとは連続技を狙いましょ ウォンチュ～!!

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	×／◎
遠距離立ち	◎	◎／×	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	◎
垂直通常ジャンプ	○	×	○	×
斜め・垂直小ジャンプ	○	×	○	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
➡＋A	△			

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
デスブロウ	➡or⬅＋C
バックラッシュ	➡or⬅＋D
●特殊技	
モンストロシティー	➡＋A
●必殺技	
アウトレイジ	⬇↙⬅＋B or D
レイヴナス	ジャンプ中⬇↙⬅＋B or D
ゴアフェスト	投げ間合いで➡↘⬇↙⬅➡＋A or C
ディーサイド	⬅↙⬇↘➡＋B or D
ブラックンド	投げ間合いで⬅↙⬇↘➡＋A or C
メイヘム	⬇↙⬅＋A or C
ミサンスロウブ	ブラックンド or メイヘム中⬇↘➡＋A or C
●超必殺技	
ネガティブゲイン	投げ間合いで➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋B or D
ウイザリング サーフェス	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C



ハイデルン

攻略／モリスケ

跳びこみ対策を万全にしつつストームブリンガーを狙っていくべし！

対人戦攻略

基本戦法

有効な対空技に恵まれていないハイデルンは跳びこみを迎撃することが難しい。そこで跳んだ直後を叩くか、こちらも跳んで空中で迎撃する必要があるぞ。中間距離では遠距離立ち弱キックか遠距離立ち強パンチを跳んできそうなポイントに置いて跳びこみをつぶしつつ、クロスカッターのためを作っておこう。

クロスカッターは撃つポイントがバレると、大ジャンプで跳びこまれたり前転から連続技を狙われるので、多用するのはかなり危険。ムーンスラッシャーのためを同時に作っておき、我慢できずに跳びこんでくるようなら相打ち覚悟で迎撃しておこう。ムーンスラッシャーは発生が遅いので出すのが遅いとつぶされてしまうが、カウンターヒットした時の威力が大きいので狙う価値は充分だぞ。

跳びこむ時はジャンプ強パンチと強キックを使い分けよう。強パンチは空中戦と裏まわりを狙う時に、強キックは地上の相手に対して使うようにするのだ。特に強キックは足先の判定が強いので、中途半端な通常技対空ならあっさりつぶしてくれるぞ。

ジャンプ攻撃をガードさせたあとの有効な選択肢は、少しダッシュしてからストームブリンガー、しゃがみ弱パンチにつなげてからジャンプ強パンチで裏まわりを狙う、しゃがみ強キックキャンセルクロスカッターなど。ジャンプ攻撃を出さずに着地でストームブリンガーを狙ってみるのも悪くない。

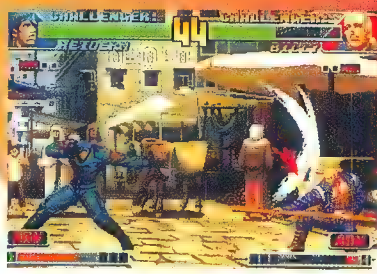
ハイデルンの目的はストームブリンガーを決めることにある。ストームブリンガーが決まったあとは相手がダウンを回避できないので、起き上がりを攻めることができる。大ジャンプ強パンチで裏まわりを狙ってみてもいいが、ここはファイナルブリンガーでの裏まわりを狙ってみよう。ふきとんだ相手はダウンした時に2回バウンドするのだが、2回目のバウンドをする直前でファイナルブリンガーを出すと裏まわりになるのだ。



タイミングよく重ねればこんな感じで裏まわりになるファイナルブリンガー

これはCボタン投げやファイナルブリンガーを決めた後にも狙うことができ、ネックローリングでも応用可能。ただし起き上がるスピードの速いユリ、クラーク、ラルフなどには狙えないので万能とはいえないのだが。

しゃがみ強キックキャンセルクロスカッターにつなげた場合、しゃがみ強キックがヒットして相手がダウン回避した時なら、ストームブリンガーを出してクロスカッターをガード不能にしよう。相手がこの戦法を知っていると、ダウン回避しない、もしくはクロスカッターを前転で抜けてくるので、ダウン回避しないと読んだらジャンプ強パンチで裏まわりを狙い、前転すると読んだら近距離立ち強パンチから連続技を狙う、といった攻めを展開しよう。ガード不能クロスカッターは遠距離で相手がダウンした時にも狙えるので、相手がクロスカッターをガードしそうなポイントではストームブリンガーを入力しておくといい。



クロスカッターに気を注入するとガード不能技になる！（大嘘）

最後に、ガードキャンセルふっとばしは地上の相手に当たらないことが多く性能が悪いので、追いこまれた時はガードキャンセル前転を使うように。

モード別補足

ADVは基本戦法で紹介したスタイルで闘いましょう。EXはステップからストームブリンガーを狙い、決まったらパワー溜めをしよう。

連続技

しゃがみ弱パンチ×1〜2→キャンセル強ムーンスラッシャー

前号で紹介した通り、ムーンスラッシャーは弱攻撃キャンセルで出した場合、相手が立ち状態でないと連続ヒットしない。しゃがみ弱パンチを出して、立ち状態の相手にヒットした時のみムーンスラッシャーにつなげよう。

しゃがみ弱パンチ→キャンセルストームブリンガー

ほぼ密着状態でしゃがみ弱パンチを当てた時のみストームブリンガーが連続ヒットする。ちょっとしたスキに狙うほか、裏まわりジャンプ強パンチから決められるぞ。





裏まわりジャンプ強パンチからしゃがみ弱パンチへつなげれば…

間合いが近いのでキャンセルストームブリンガーが連続ヒットだ

近距離立ち強パンチ(2段目)→キャンセルシュターナルナゲール(1段目)→キャンセルハイデルンエンド

パワーゲージがたまったら狙うべき連続技。近距離立ち強パンチは発生がそれほど早くないので、跳びこみからはつなげにくいが、相手の前転に反応して近距離立ち強パンチを出すようにすると決める機会が増えるのでぜひとも狙うように。相手を画面端へ追いこんだ時に限り、ハイデルンエンドではなくファイナルブリンガーを決めることもできるぞ。ちなみにパワーゲージがない状態では、シュターナルナゲールからつなげられる必殺技が1つもありません。

技コマンド表

●投げ技

技名	コマンド
リードベルチャー	➡or⬅＋C
バックスタビング	➡or⬅＋D
クリティカルドライブ	投げ間合いで⬆以外＋C or D

●特殊技

技名	コマンド
シュターナルナゲール	➡＋B

●必殺技

技名	コマンド
クロスカッター	⬅ため➡＋A or C
ムーンスラッシャー	⬇ため⬆＋A or C
ネックローリング	⬇ため⬆＋B or D
ストームブリンガー	投げ間合いで➡↘⬇↙⬅＋A or C
キリングブリンガー	➡↘⬇↙⬅＋B or D

●超必殺技

技名	コマンド
ファイナルブリンガー	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C
ハイデルンエンド	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋B or D

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	×	◎	×／◎	◎
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
➡＋B	△／×			



裏まわりジャンプ強Kからの連続技がタクマの武器 スキあらば決めていこう!

タクマ・サカザキ

攻略／DSP－たろりん

対人戦攻略

基本戦法

タクマの決め手は裏まわりジャンプ強キックからの連続技。狙いやすいシチュエーションを紹介しよう。

鬼車…連続技に組みこんで使う。ダウン回避ができないので、すかさず通常ジャンプで跳びこんでいこう。

大外刈り…Cボタン投げ。これもダウン回避不能。ダッシュやステップで間合いをつめてから大ジャンプで。

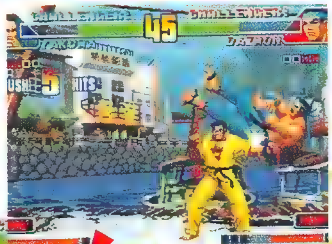
連続ジャンプ…一度ジャンプ攻撃をガードさせてから、すぐにまた跳びこむ。相手が一瞬でもしゃがんでくれれば、小・中ジャンプでも相手の後ろにまわることができるぞ。間合いによって小ジャンプと中ジャンプを使い分けよう。ただし、間合いがうまく合っていないとジャンプ強キックが当たらないことがあるので、狙いすぎは危険。

いずれの場合も、ジャンプ強キックは早めに出すと当たりやすい。相手の真上あたりで出せばガード方向が分かりにくくなるという利点もアリ。

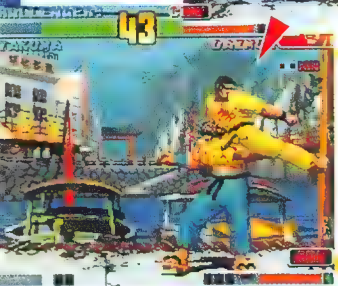
最初にダウンを奪うまではけっこう苦心する。中ジャンプ強キックで接近し、連続技で相手をダウンさせるのが理想だが、ジャンプ強キックは空中戦に弱く、相手のジャンプ攻撃に負けやすい。そこで、空中戦に滅法強い空中ふっとばし攻撃の早出しもまぜるといい。この技は地上の相手には当たりにくいが、それを逆手に取ることもできるぞ。着地と同時に投げやしゃがみ弱キックからの連続技を決めてしまうというわけ。

中間距離でのにらみ合いなど、こちらからうかつに跳びこめない状況は、タクマにとっていちばん嫌な状況。まともな牽制技が虎煌拳としゃがみ強キックしかないためだ。しゃがみ強キックを出す時は必ずキャンセル虎煌拳を入力しておこう。そうすれば、相手に中ジャンプで跳びこまれても、空振りキャンセルで虎煌拳が出るのでフォローすることができる。

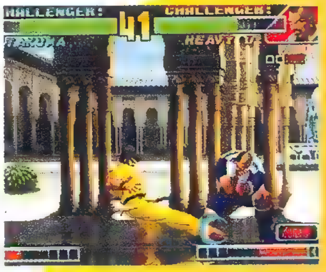
ちなみに、対空技はしゃがみ強パンチよりも遠距離立ち弱キックの方が強いぞ。



鬼車で相手を地面に叩きつける。ダウン回避できないので…



通常ジャンプ強キックでの裏まわりが簡単に狙えるぞ



タクマの地上技の中でもっとも優秀。キャンセルで虎煌拳だ

モード別補足

ADVでは、ダッシュで踏みこんでからしゃがみ強キックを出せるので、中間距離での攻防が多少はラクになる。鬼車でダウンを奪ったあと、前転で相手の背後にまわってから起き上がりに技を重ねる攻めもおもしろい。

EXでは、常にパワーMAX状態で闘いたい。無敵時間の長い強龍虎乱舞で相手の攻めに割りこむのだ。飛び道具も余裕で抜けられるぞ。

連続技

しゃがみ弱キック×1〜4↓しゃがみ弱パンチ↓キャンセル鬼車

鬼車は遅めキャンセルで出そう。すると元の性能が復活して、ダウンを奪えるようになる。しかもダウン回避不可なので、起き攻めのチャンスなのだ。

裏まわりジャンプ強キック↓しゃがみ弱キック×3〜4↓しゃがみ弱パンチ↓キャンセル鬼車↓キャンセル弱龍虎乱舞(MAX版も可)

タクマの弱攻撃は威力が高いので、これだけ段数を稼ぐとかなりのダメージを与えることができる。しかし難しいので、実戦ではしゃがみ弱キックを2〜3発にする方がいいだろう。

裏まわりジャンプ強キック↓しゃがみ強パンチ↓キャンセル強飛燕疾風脚↓各種追い打ち

追い打ちには次の3つの技のいずれかを使おう。

暫烈拳…威力が高い。とどめに使うといい。

ジャンプ強キック…ダウンさせずに攻めを続行できる。

鬼車…ダウン回避不可。起き攻めにいける。



しゃがみ弱パンチはレバー↙で出し、一気に➡＋Aと入力



素早く龍虎乱舞コマンドを入れる。これができれば町勇者!

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
大外刈り(おおそとがり)	➡or⬅＋C
一本背負い(いっぽんせおい)	➡or⬅＋D
●特殊技	
鬼車(おにぐるま)	➡＋A
瓦割り(かわらわり)	➡＋B
●必殺技	
虎煌拳(こおうけん)	⬇↘➡＋A or C
暫烈拳(ざんれつけん)	➡⬅➡＋A or C
飛燕疾風脚(ひえんしっぷうきゃく)	↙ため➡＋B or D
翔乱脚(しょうらんきゃく)	➡↘⬇↙⬅＋B or D
覇王至高拳(はおうしこうけん)	➡⬅↙⬇↘➡＋A or C
猛虎 舞頼岩(もうこ ぶらいがん)	⬇↙⬅＋A or C
●超必殺技	
龍虎乱舞(りゅうこらんぶ)	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋A or C
真・鬼神撃(しん・きしんげき)	投げ間合いで⬇↘➡⬇↘➡＋A or C

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
➡＋A	○			
➡＋B	△			



闇払いを撃つ時は跳びこみ防止で遠距離立ち強パンチを空キャンしておこう



連続技を決めるが勝ち 鉈車ヒット後を逃すな！ ……無視かぁ〜!!

草薙柴舟

くさなぎさいしゅう

攻略／モリスケ

対人戦攻略

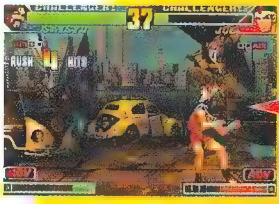
基本戦法

牽制技に乏しい柴舟なので、中間距離では闇払いを使って相手の牽制技をつぶしつつ跳びこむチャンスを待とう。特に闇払いを撃つ際、跳びこまれて連続技をもらってしまう危険があるので、跳びこみ防止効果のある遠距離立ち強パンチを空振りキャンセルして闇払いを撃っておくといいぞ。

相手が跳びこみをガンガン狙ってくるようなら強鬼焼きで迎撃するべきだが、ジャンプスピードの速い相手だとコマンド入力が間に合わないことがあるので、跳びこんできそうなポイントに垂直ジャンプふっとばし攻撃を置いておくといい。空振りしてもリスクはないので、ポイントごとに振りまいておこう。

攻めこむ起点となる跳びこみは下方向に対して判定の強いジャンプ弱キックが基本。ジャンプ強キックは横へのリーチは長いものの、発生が遅く下方向に判定がないので使わない方が無難だぞ。跳びこみ後の選択肢は、ジャンプ攻撃をガードさせて再度跳びこむ、ジャンプ攻撃を出さずに着地してしゃがみ弱キックから連続技を狙う、もしくは着地投げ、というような戦法を多用してガードされにくい戦法を多用してガードを崩そう。硬直時間の短い頭椎につなげてラッシュをかけてもいいが、ガードキャンセルふっとばし攻撃で返されやすいのが難点。頭椎をガードさせてからの選択肢としては、跳びこみ、しゃがみ弱パンチやしゃがみ強キックにつなげて再度頭椎、中段の弱神懸などが考えられる。

しゃがみ弱キックからの連続技で鉈車までつなげてダウンを奪ったら裏まわりを狙うチャンス。弱鉈車なら1キャラ分ほど後退してから、強鉈車ならその場から大ジャンプ弱キックで跳びこむと裏まわりを狙えるのだ。鉈車がヒットした時の距離によって跳びこむ間合いが異なるので難しいが、大ダメージを与えるチャンスなので絶対に狙うべき。ちなみにジャンプ弱キックはジャンプの頂点を過ぎたあたりで出し、打点を高めにするのが裏まわりでヒットさせるコツ。



裏まわりでウホッ！　この高さでも近距離立ち強パンチが連続ヒットするゾ



鉈車がヒットしたらチャーンス！　間合いを測って大ジャンプで跳びこみ…

柴舟は連続技狙いの一発キャラ。特にゲージが1つでもあれば大蛇薙絡みの連続技で一気にダメージを与えられるので、チャンスにミスなく決めることが勝利への鍵となる。

モード別補足

ADVは基本戦法で紹介したスタイルで闘おう。

EXはパワーをためなければ大蛇薙を出せないのが難点。EXで得するポイントは見当たらないのでADVで安定だ。

連続技

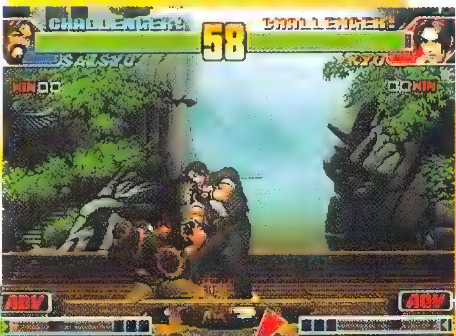
しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル弱百十式・鉈車

しゃがみ弱パンチをキャンセルしての鉈車が出しにくいが、決まれば裏まわりを狙えるのでオイシイ。ダメージ的には大したことないけどね。

しゃがみ弱キック→近距離立ち強パンチ（1段目）→キャンセル外式・轟鎚→キャンセル強百拾式・鉈車

相手と密着に近い状態でないと決められず、しゃがみ弱キックから近距離立ち強パンチへのつなぎは目押しが必要なので難易度が高い。だが下段技からかなりの体力を奪えるうえに、裏まわりが狙えるオマケつきなのでぜひとも決めたい連続技だ。パワーゲージがある時は締めを大蛇薙に代えて大ダメージを与えよう。

密着でしゃがみ弱キックをヒットさせよう。タイミングよく…





近距離立ち強パンチにつなげる。目押しはそれほど難しくないぞ

近距離立ち強パンチ（2段目）→キャンセル外式・轟鎚→キャンセル裏百八式・大蛇薙

難易度はそれほど高くなく、決まった時のダメージはかなりのものなので、パワーゲージがあるときは常にこの連続技を狙うべき。跳びこみからだけでなく、相手の前転に反応できた時にも決められるぞ。ちなみにキャンセル大蛇薙が出しにくい人は、コマンドの斜め部分がしっかり通るようにグリッとまわすといいゾ。

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
燧焔（ひきいづち）	➡or⬅＋C
一刹背負い投げ（いっせつせおいなげ）	➡or⬅＋D
●特殊技	
外式・轟鎚（げしき・ごうつい）	➡＋A
外式・頭椎（げしき・くぶつち）	➡＋B
●必殺技	
百八式・闇払い（ひゃくはちしき・やみばらい）	⬇⬊➡＋A or C
百式・鬼焼き（ひゃくしき・おにやき）	➡⬇⬊＋A or C
四百弐拾七式・神懸（よんひゃくにじゅうななしき・かむかかり）	➡⬊⬇⬋⬅＋B or D
百拾式・鉈車（ひゃくじゅうしき・なたぐるま）	➡⬇⬊＋B or D
七百弐拾式・炎重（ななひゃくにじゅうしき・はむらがさね）	⬇⬋⬅＋A or C（2回連続入力）
●超必殺技	
裏百八式・大蛇薙（うらひゃくはちしき・おろちなぎ）	⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡＋A or C
千百弐拾七式・都牟刈（せんひゃくにじゅうななしき・つむがり）	⬇⬊➡⬇⬊➡＋A or C

キャンセル表

[illegible]	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強パンチ
近距離立ち	◎	◎	◎／◎	×
遠距離立ち	×	×	○	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター	○			
➡＋A	△			
➡＋B	×			



ヘビィ・D!

攻略／ジェイケイ

攻めこむ時は中ジャンプ強パンチが基本 打点を使い分けていこう

対人戦攻略

基本戦法

攻めこむ際に起点として使える技は、中ジャンプ強パンチが代表的（っていうかコレしかない…）。打点は連続技につながる高さが基本だが、着地寸前にギリギリで2段目が当たる打点と、逆にギリギリ2段目が当たらない打点を使い分けるのもおもしろい。さらに着地でしゃがみ弱キックを出せば、意外とガードされにくい連係となるぞ。



微妙な調節で段数を変えられる。出すタイミングを覚えるべし

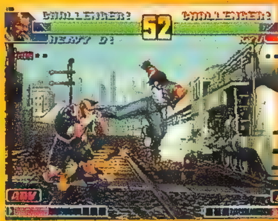
中ジャンプ強パンチで跳びこんだあとは、とりあえずしゃがみ弱キック×1～2につなぎ、ヒットしていたら連続技を決めよう。ガードされていた場合は、再び中ジャンプで跳びこむ、しゃがみ強キック、ダッシュからダンシングビート、ステップから投げなどを使い分けて攻めよう。

着地と同時に再び跳びこんで、ジャンプ弱キックで裏まわりを狙う手もある。近い時は小or通常ジャンプ、やや遠い時は大ジャンプを使おう。打点を低くすれば、連続技につなぐこともできるぞ。

その他、ジャンプ強パンチから直接、もしくはしゃがみ弱パンチ遅めキャンセルでロッククラッシュを出す手もある。大型キャラには、小or中ジャンプ昇り強パンチが中段になるのも覚えておこう。

地上戦での牽制技は遠距離立ち強パンチ&しゃがみ強キック。前者は置いておく感じで、後者は相手の技をかいくぐりつつ踏みこんで出そう。リーチの短い相手には、しゃがみ弱パンチも使えるぞ。

相手の牽制技（強攻撃系）や突進技は、タイミングよく強ダッキングコンビネーションを合わせれば、回避しつつヒットさせられる。成功したら強の追加技につなぐべし。ガードされた場合は、追加技の種類や出すタイミングを変えたり、追加技を出さなかったりして悪あがきしよう。



突進技には弱（要引き付け）、牽制技には強を使うといいぞ

間合いが遠い時は、弱R・S・Dで奇襲するのも悪くないが（ふっとばし攻撃空振りキャンセルで出すのも手）、スキは大きいので、当てたあとの状況はよくない。

対空技は、しゃがみ強パンチがそこそこ信頼できる。早めに出しさえすれば、一方的に負けることは少ないぞ。

おまけ。強キック投げを決めたあとは、その場から大ジャンプ弱キックで跳びこめば裏まわりになるぞ。

モード別補足

ADVでは、一瞬だけダッシュしてからのしゃがみ弱キックを接近戦に組みこむといい。連続で実行すると割りこまれるので、やりすぎは禁物だが、1～2回から連続技を狙う程度なら有効だ。

EXは、ゲージをためないと超必殺技を使えず、細かい間合い調節もできないので闘いにくい。ヘビィ・D!を使うなら、ADV（それも2～3人目）の方がいいだろう。

連続技

しゃがみ弱キック数発→しゃがみ弱パンチ→キャンセル弱D・クレイジー

ヘビィ・D!の象徴ともいえる連続技。主戦力なので必ずマスターしておくべし。

しゃがみ弱キックは届かなくなる寸前まで決めてしまって大丈夫。密着状態からタイミングよく連発すれば、通常時は6発、パワーMAX時は5発まで決められるぞ。

弱D・クレイジーは、キャンセルが遅くても連続技になるので（MAX版は遅すぎるとつながらないが）、落ち着いて正確に入力しよう。素早い入力が苦手な人は、↓↙↓＋Aでしゃがみ弱パンチを出したあと、→＋Aで弱D・クレイジーを出すといいぞ。

しゃがみ弱キック数発→しゃがみ弱パンチ→キャンセルロッククラッシュ→キャンセル強R・S・D

超必殺技を使えない時はコレ。しゃがみ弱キックを欲張ると、ロッククラッシュが届かなくなるので注意。密着状態からでも4発（パワーMAX時は2発）が限界だ。

（シャドー使用後）ダンシングビート→D・マグナム

追撃は、ダメージ重視なら弱ソウルフラワー、起き上がりを攻めたいならロッククラッシュ、シャドーを再装填したいならふっとばし攻撃→キャンセルシャドーがいい。パワーMAX時は、D・マグナムを決めることもできるぞ。



タイミングよく連発すれば、弱攻撃だけでこのヒット数に



キャンセル弱D・クレイジーは、間合いに関係なくつながるぞ

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ストマックバスター	→or←＋C
リバースストマックバスター	→or←＋D
●特殊技	
ロッククラッシュ	→＋A
●必殺技	
R・S・D	↓↘→＋A or C
ブラストアッパー	↓↘→＋B or D
ソウルフラワー	↓↙←＋B or D
シャドー	↓↓＋A or C
ダッキングコンビネーション	↓↙←＋A or C（2回連続入力）
ダンシングビート	投げ間合いで→↓↘＋A or C
●超必殺技	
D・クレイジー	↓↙←↙↓↘→＋A or C
D・マグナム	↓↘→↓↘→＋A or C

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎／◎
遠距離立ち	×	◎	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
→＋A	△			

移動技での奇襲が基本 見切られにくい動きが勝利への近道だ



ラッキー・グローバー

攻略／モリスケ

対人戦攻略

基本戦法

弱ラッキービジョンを使った奇襲がラッキーの基本戦法となる。中間距離では跳びこみ防止効果のある遠距離立ち強パンチと、リーチの長い足払いであるしゃがみ強キックで牽制しつつ、弱ラッキービジョンで攻めこむべし。

確実に跳んできそうな時は遠距離立ち強パンチではなく、先読み対空技として使える弱サイクロンブレイクを置いておくといい。弱サイクロンブレイクはガードされても不利になるだけで確実な反撃は受けないので、リスクはそれほど大きくないのだ。

しゃがみ強キックは硬直時間が長いので、跳びこまれると連続技をもらってしまう可能性が高い。そこで単発で出すのではなく、必ず空振りキャンセルで弱ラッキービジョンか弱デスダンクを入力して反撃を受けにくくしておくことが重要だ。弱デスダンクは跳びこまれたとしてもジャンプ攻撃一発で済むことが多いので、中間距離では多用して構わないぞ。もう1つの飛び道具であるデスバウンドは跳びこまれて連続技をもらう可能性があるので、空振りキャンセルで出すのは控えた方がいいぞ。

弱ラッキービジョンで接近できたら、投げはずしのできないD投げかしゃがみ弱キックからの連続技を狙おう。D投げが決まったらレバガチャ&ボタン連打でダメージを稼ぐわけだが、膝蹴りが終わった時にCのデスシュートを出しておくとダウンした相手の起き上がりに重ねられる。デスシュートで動きを封じておけば弱ラッキービジョンで接近しやすいので、D投げはデスシュートとセットと考えてしまおう。

しゃがみ弱キックにつなげてガードされた場合、キャンセル弱ラッキービジョンで背後にまわってしゃがみ強キック、といった反応されにくい連係が有効。もちろんしゃがみ強キックから再度キャンセルでラッキービジョンを出せばさらに攻められる、簡単には見切られないぞ。

ただしラッキーと対戦慣れしている相手だと、ラッキービジョンがくるまで待って反撃を仕掛けてくるので、そのような相手との対戦では弱デスダンクを多めに使ってラッキービジョンを見切られにくくしよう。ジャンプ攻撃をまぜて見切られにくくする方法もあるが、ラッキーのジャンプは滞空時間が長いので迎撃されやすく、しかも着地で連続技につなげにくいので、無理して跳びこむ必要はないぞ。

この他、飛行型の飛び道具を持つキャラとの対戦では、飛び道具を弱ラッキービジョンで抜けるクセをつけよう。闇払いタイプの飛び道具は強ラッキービジョンで抜けられるが、その後の状況がよくないので狙わなくてOKだ。



跳びこみを多用する相手はサイクロンブレイクでおしおきだべえ



実は使えるデスダンク。しゃがみ強キックキャンセルだといい感じで相手の起き上がりに重なるぞ

モード別補足

ADVは基本戦法通りラッキービジョンで翻弄させよう。EXはパワーゲージをためないとヘルバウンドが撃てないので非常にキツイ。ステップが速いわけでもないので、ラッキーはADVがオススメ。

連続技

しゃがみ弱キック×1~3→キャンセルヘルバウンド

ラッキーを操るうえで必須となる連続技。単発技の多いラッキーとしてはコレができないと一気に体力を奪うことができないので、対人戦で勝つことは難しいのだ。コマンド入力のコツとしては、しゃがみ弱キックを当てたら⬇↘➡を入力し、連続ヒットするタイミングでしゃがみ弱キックを出したら残りの⬇↘➡を入力してパンチボタンを押す、というような先行入力を利用した入力法をオススメするぞ。

近距離立ち強キック→キャンセルラッキーキック→キャンセル弱ラッキードライバー

ダメージ重視の連続技。密着状態でないと決められないので狙える機会は少ないが、近距離立ち強パンチの発生は早いので硬直のある技をガードしたあとの反撃に決めよう。ただしユリ、ケンスウ、紅丸などの横の判定が小さいキャラにはラッキードライバーが空振りするので決められない。MAX版ラッキードライバーにすれば全キャラに対して決められるものの、MAX版は最後の一撃を回避されてしまうので威力が低下してしまう。



近距離立ち強パンチからラッキーキックへ。素早くコマンド入力し…



ラッキードライバー発動！入らないキャラがいるので注意ッス

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ダンクバスター	➡or⬅＋C
ラッキークラッシュ	➡or⬅＋D
●特殊技	
ダンク落とし	ジャンプ中⬇＋A
ラッキーキック	➡＋B
●必殺技	
デスバウンド	⬇↘➡＋A or C
ラッキービジョン	⬇↘➡＋B or D
サイクロンブレイク	⬇↙⬅＋B or D
デスダンク	⬇↙⬅＋A or C
デスシュート	⬇⬇＋A or B or C or D
デスヒール	➡⬇↘＋B or D
●超必殺技	
ヘルバウンド	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C
ラッキードライバー	⬇↘➡⬇↘➡＋B or D

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	◎	×	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
➡＋B	○			



ブライアン・バトラー

攻略／ジェイケイ

地上戦や通常跳びこみでプレッシャーをかけつつ裏まわり強ガ○ラを決めろ!!

対人戦攻略

基本戦法

最大の狙いは、裏まわり強スクリューボディプレス（以下、強ガ○ラ）→近距離立ち強パンチ＋αの連続技だ。

裏まわり強ガ○ラは、基本的に通常or大ジャンプから狙う。ジャンプは、至近距離からなら通常、それ以外は大。タイミングは間合いによって調節しよう（遠い時は早め、近い時は遅め）。ただし、さすがにジャンプの頂点より前に出すと簡単に見切られるので、遠すぎると狙えない。

特に見切られにくいのが、相手の頭上で横にスライドするように出す方法。ジャンプ攻撃or強ガ○ラを当てたあとが狙い目だ。また、バスター&ボムを決めた直後に大ジャンプして狙うことも可能（キャラにもよるが）。この場合は、ジャンプ攻撃なら表ガードになるので、使いわければガード方向を迷わせられるぞ。



大ジャンプ後にこのへんで出せば、横にスライドして裏にまわれるぞ

やや遠めからなら、中ジャンプ昇り強ガ○ラで裏まわりを狙うこともできる。ジャンプ直後ではなく、ワンテンポ遅らせて出すのがコツだ。ただし、背の高いキャラに対してはこの方法は使えない。

決まれば強力な強ガ○ラだが、さすがにバレていると決まる可能性は低い。地上戦や普通の跳びこみでプレッシャーをかけていくのも重要。

地上戦では、先端を当てるようにしゃがみ弱パンチを出して牽制するのが基本。届く間合いで出すぶんには、しゃがみ強キックも有効だ。

弱ハイパータックルも使える技。終わり際を当てればガードされても五分、間合い（しゃがみ弱パンチがギリギリ届く程度）的にはこちらが有利なので、しゃがみ弱パンチや跳びこみなどで攻められるのだ。また、打撃防御を利用して牽制の強攻撃を返すこともできるぞ。終わり際を当てるのが目的なら単発、またはしゃがみ弱パンチ(先端)orふっとばし攻撃キャンセルで、打撃防御を使うなら単発、またはしゃがみ弱パンチ(先端)or弱ハイパータックルをガードさせたあとに出すといい。

相手の跳びこみは、以下の技を使い分けて対処しよう。

遠距離立ち弱パンチ…近〜中間距離での跳びこみ防止用。しゃがみ弱パンチにまぜてバラまくといい。

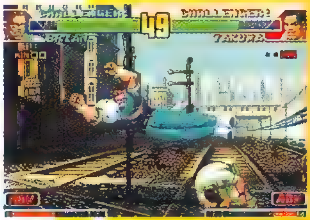
遠距離立ち強キック…中間〜遠距離での先読み対空技。

しゃがみ強パンチ…跳びこみを見てから出せる対空技（判定は弱いが）。近距離での先読み対空にも。

その他、先読みで弱ロケットタックルやアメリカンスーパーノヴァを出す手もある（後者の方は半分お遊びだが）。

普通の跳びこみは、ジャンプ攻撃を当てにいく場合と、フェイントに使う場合の2種類がある。前者は中ジャンプ強キック（遠い時）or強パンチ（近い時）を使い、当てたあとは跳びこみ、しゃがみ弱or強キックなどで攻めよう。後者は、離れた位置に着地するように跳びこむ（技は出さない）。強ガ○ラを返そうとして出した対空技を空振りさせるのが目的。しゃがみ強キックヒット（相手ダウン回避）→裏まわり中（大）ジャンプ強ガ○ラor中ジャンプで手前に着地、って感じだ。

普通の跳びこみは、強ガ○ラを前転で回避してくる相手に対しても有効。間合いにもよるが、大抵スキに連続技を決めることができるのだ。



結構ある状況。見逃さずに近距離立ち強パンチ＋連続技を決めたい

モード別補足

EXはステップ→バスタートマホークが強力。しゃがみガードを崩せるだけでなく、無敵技などをガードしたあとの反撃にも使うことができ、ステップ直後に出した場合は近距離立ち強パンチ＋αにつなげられるのだ。ガードされてもこちらが有利なので、しゃがみ弱or強キック、跳びこみ、ステップ→バスタートマホークなどで攻められるぞ。

連続技

近距離立ち強パンチ(1段目)→キャンセルブライアンハンマー→タイガードライバー→ショルダーバックブリーカー→バスター&ボム

ブライアン最大のウリといえるのがコレ。裏まわり強ガ○ラorジャンプ強パンチからの連続技や、大技のスキへの反撃に使う他、前転のスキにも決めていきたいところ。

しゃがみ弱キック→近距離立ち弱キック→キャンセル弱ロケットタックルor弱ビッグバンタックル

下段技始動の連続技。弱ビッグバンタックルは通常時限定で、画面端付近たと決めたあと反撃を食らうので注意。

しゃがみ弱キック×1〜3→しゃがみ弱パンチ

ブライアンの弱攻撃は威力が大きいので、あなどれない減りを見せる。しゃがみ弱キックのあとは、おまけのしゃがみ弱パンチを忘れずに。



弱攻撃×4だけでこのダメージ。以外に重要なダメージ源なのだ

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	○	○	○／○	○
遠距離立ち	×	×	○	×
しゃがみ	○	×	○	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
空中⬇＋A	×			

技コマンド表

●投げ技

技名	コマンド
アトミックドロップ	➡or⬅＋C
ロックバスター	➡or⬅＋C

●特殊技

技名	コマンド
バスタートマホーク	ジャンプ中⬇＋A

●必殺技

技名	コマンド
ブライアントルネード	⬅↙⬇↘➡＋A or C
ハイパータックル	⬅↙⬇↘➡＋B or D
スクリューボディプレス	ジャンプ中⬇↘➡＋A or C
ブライアンハンマー	⬇↙⬅＋A or C
タイガードライバー	ブライアンハンマーヒット中⬅↙⬇↘➡＋A or C
サムライボム	タイガードライバー中⬇⬇＋A or C
ショルダーバックブリーカー	タイガードライバー中⬇⬇⬇＋B or D
バスター＆ボム	ショルダーバックブリーカー中⬇⬆＋A or C
ダブルハンマー	ブライアンハンマーヒット中⬇↙⬅＋A or C
DDT	ダブルハンマー中⬇↙⬅＋A or C
ロケットタックル	➡⬇↘＋B or D

●超必殺技

技名	コマンド
ビックバンタックル	⬇↘➡⬇↘➡＋B or D
アメリカンスーパーノヴァ	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C



ルガール・バーンシュタイン

攻略／ジェイケイ

攻めまくるのは難しい リーチの長さを活かしつつ 相手の動きをよく見て闘おう

対人戦攻略

基本戦法

攻めこむ手段&ラッシュ力が乏しいので、攻めまくるのは得策ではない。リーチの長さを活かして闘うべし。

中間距離では、ウロウロしながら遠距離立ち弱パンチで牽制するのが基本。連発するのではなく、1発1発様子を見ながら出していこう。届くか届かないかの間合いからの遠距離立ち強キック（出は遅いが判定が強く跳びこみ防止にもなる）や、ダブルトマホーク（先端を当てる）→キャンセルダークバリヤーor烈風拳もたまにまぜると有効だ。

相手が前転をしてきたら、投げはずし不能の強パンチ投げを決めるのが安定だが、できれば連続技を決めて画面端に追いつめていきたい。

跳びこまれた場合は、強ジェノサイドカッターで迎撃するのが理想。ただ、出すのが遅いと着地でガードされるので、狙う場合はある程度ヤマを張っておく必要があるぞ。

攻めに転じるなら、中or大ジャンプ強キックで跳びこむといい。これをガードさせたあとは、再び跳びこんだり、しゃがみ弱キック数発→遠距離立ち弱パンチで刻んだりするのが基本連係だ。

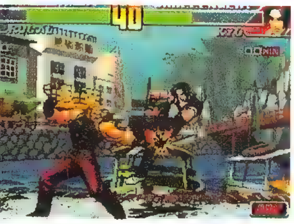
再び跳びこむ場合は、技を出さずに着地で投げを狙う、引きつけて空中ふっとばし攻撃を出して（当てない）着地でしゃがみ弱キック＋連続技を狙う、といった奇襲も混ぜていこう（これらはいきなり狙ってもOK）。また、ジャンプ弱キックで裏まわりを狙うのもおもしろい。ほぼ密着状態からなら小、ちょっとだけ離れていたら中or通常、さらに離れていたら大ジャンプから狙うといいぞ。

弱攻撃での刻みは、ガードされていたらつなぎを微妙に遅らせると、暴れた相手にヒットさせられる。これを見せておけば、途中で止めて跳びこみorダッシュ（歩いて）しゃがみ弱キックといった連係がやりやすくなるぞ。また、跳びこんだあとダッシュして（前に歩いて）しゃがみ弱キックを出す連係も悪くない。

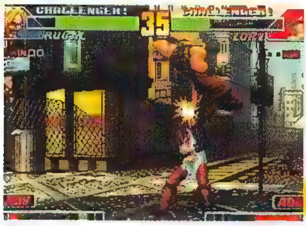
連続技などでゴッドプレスを決めたら、相手の起き上がりを攻めていこう。代表的な攻め方は、跳びこみからの連係（技を出さずに着地して投げなど）、歩いて強パンチ投げ、少し離れたところからしゃがみ弱キック、といったところだ。相手が援護攻撃を使えない状態なら、強パンチ投げを重視するといいぞ。

おまけ。➡＋Bはリーチのわりに出が早いので、反撃技として高性能。しかもキャンセル強ゴッドプレスが連続技になるので、使わない手はないぞ。

代表的なところでは、拳崇の龍連牙・地龍、チンの回転的空突拳、キムの弱飛燕斬、クリスのシューティングダンサー・スラスト（タイミングは難しい）、庵の葵花などが反撃の対象になるのだ。



意外とリーチが長く、跳ぼうとした相手に当たることもあるぞ



裏まわりに成功したら、しゃがみ弱パンチからの連続技につなごう

モード別補足

ADVは、牽制技を出したり、弱攻撃で刻んだりする際に、ダッシュを使って間合いを調節していくべし。ダッシュしゃがみ弱キック→遠距離立ち弱パンチという動きもなかなか鋭いぞ。

EXは、ジャンプ攻撃やしゃがみ弱キックを当てたあとに、ステップから投げを狙うという連係をまぜていこう。

連続技

しゃがみ弱パンチ×1～3→キャンセルダブルトマホーク（1段目）→キャンセル強ゴッドプレスorギガンテックプレッシャー

基本的な連続技。下段技からはじめたいなら、最初をしゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ×1～2にすればOKだ。ギガンテックプレッシャーだが、気合いで素早く入力する他、先行入力を使う方法もあるぞ（P5を参照）。

近距離立ち強パンチ→キャンセルダブルトマホーク（1段目）→強ゴッドプレスorギガンテックプレッシャー

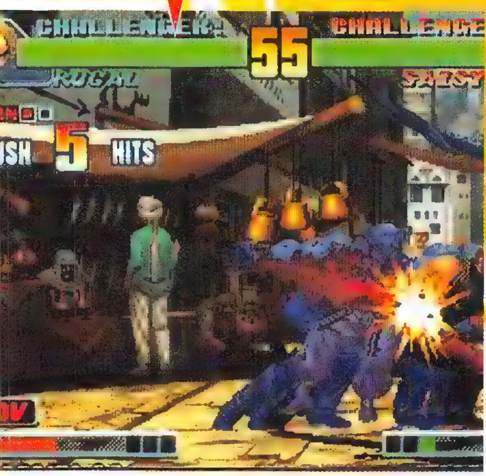
大技のスキに決める時はこれ。ギガンテックプレッシャーにつなぐ場合は、ダブルトマホークを省いた方がはるかに簡単。ダブルトマホークはダメージが小さいので、無理してはさむ必要はないぞ。

強ジェノサイドカッター（相打ち）→各種追い打ち

こちらがダウンしなかった時限定。追い打ちは、決めやすいうえ画面端に追いつめられる強ゴッドプレスorギガンテックプレッシャーがいい。

⬇＋Aでしゃがみ弱パンチを出し、↘＋B（Bを離して）➡でこれを出せば…





あとは↘⬇↙⬅＋A or Cだけで超必殺技が出てくれるぞ

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎／◎	◎／×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
➡＋B	○／×			

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
スコーピオンデスロック	➡or⬅＋C
スコーピオンブロウ	➡or⬅＋D
●特殊技	
ダブルトマホーク	➡＋B
●必殺技	
烈風拳（れっぷうけん）	⬇↘➡＋A or C
カイザーウェイブ	➡⬅↙⬇↘➡＋A or C
ジェノサイドカッター	➡⬇↘＋B or D
ダークバリヤー	⬇↘➡＋B or D
ゴッドプレス	➡↘⬇↙⬅＋A or C
●超必殺技	
ギガンテックプレッシャー	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋A or C
デッドエンドスクリーマー	⬇↘➡⬇↘➡B or D



矢吹真吾

攻略／モリスケ

荒咬みで牽制しつつ跳びこみの機会をうかがおう 錵研ぎも有効活用すべし

対人戦攻略

基本戦法

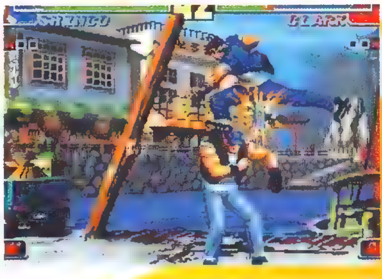
荒咬みを、先端が当たる間合いから出して牽制し、跳びこむ機会をうかがおう。荒咬みは拳が出るまで攻撃判定が出ていないので、リーチの長い技を出されるとつぶされてしまう。そこで牽制技をバラまく相手には、無理に突っこもうとせず相手の牽制技が空振りしたところを狙って出すようにするといい。荒咬みを嫌がって跳びこんでくる相手には、垂直小ジャンプふっとばし攻撃か強キックを置いておこう。空振りしてもリスクは少ないので、跳んでくる気配がしたらとりあえず置いておく感じで構わない。真吾キックでも同様の使い方が可能だが、相手に食いこむ、もしくは立ちガードされると反撃は免れないので間合いを考えて出すように。一応、跳びこまれたのを見てからしゃがみ強パンチでも構わないが、判定はそれほど強くないので相打ちが多く、場合によっては一方的に負けることさえあるので過度の信頼は禁物。出ちゃえば強い鬼焼きは余裕がある時だけ使おう。

こちらから跳びこむ時は発生の早い強パンチと下方向に強い弱キックを使い分けよう。ジャンプ攻撃を出さずに着地し、しゃがみ弱キックから連続技や錵研ぎを狙って相手のガードを崩すことはかなり重要だぞ。ジャンプ攻撃をガードされた後は、下段のしゃがみ弱キックにつなぐ、再度跳びこむ、ダッシュから錵研ぎを狙う、といった選択肢が有効だ。またジャンプ強キックは打点を高めに出すことで裏まわりを狙うことができる。弱朧車などでダウンを奪った後に狙ってみるといいぞ。

最後に、パワーゲージが3つ以上たまっており、相手のパワーゲージがない状態ならMAX駆け鳳燐キャンセルを狙おう。いきなり出しても避けられるのがオチなので、跳びこみからしゃがみ強パンチにつなげてキャンセルでMAX駆け鳳燐を出そう。条件は厳しいが決まれば爽快じゃぞ。



ショルダータックル？ いやいや荒咬みの戻り際です



こんな感じで裏まわりを狙おう。打点が高くても連続技につなげられるぞ

モード別補足

ADVは基本戦法で紹介したものを実践しよう。EXのステップは距離は短いがスピードが速いので、ステップからの錵研ぎを基本戦法にまぜよう。またダウンを奪える技を当てたらパワーゲージをためておくといいぞ。

連続技

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル弱百拾四式・荒咬み 未完成 or 弱百壱式・朧車 未完成

威力が高くダウンを奪える弱朧車を決めたいところだが、しゃがみ状態の相手にはヒットしないので、状況を確認して荒咬みと使い分ける必要があるぞ。反応できない人は無理せず荒咬みだけ出すように。また画面端近くでは弱朧車ではなく強朧車に切り替えてダメージアップを計ろう。

近距離立ち強パンチ→キャンセル真吾謹製 オレ式錵研ぎ

ジャンプ攻撃からつなげることは当然として、相手の前転に反応して決めることもできる威力の高い連続技。近距離立ち強パンチの発生が早いのでジャンプ攻撃からつなぎやすく、反応さえできれば前転に対しても比較的簡単に決められるぞ。

真吾謹製 オレ式錵研ぎ→各種追い打ち

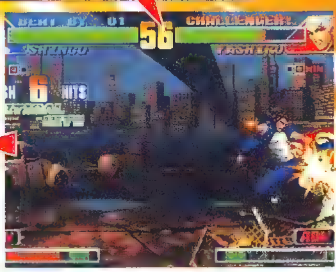
画面中央ではダメージ重視なら弱朧車、そのまま攻めたいならジャンプ強パンチを決めよう。画面端では全段ヒットする強朧車での追撃がオススメだ。ただし錵研ぎの3段目がクリティカルヒットした場合に限り強朧車が間に合わなくなってしまうので、その際は弱朧車に切りかえるように。真吾の必殺技では強朧車に続いて弱朧車の威力が高いので、鬼焼きや荒咬みなどで追撃する必要はありません。



画面端でジャンプ攻撃が当たればデカイ。錵研ぎにつなげて…



画面端なら最後まで決まる強朧車。結構いい減りしてますな



強朧車でキマリ。錵研ぎの3段目がクリティカルの時は弱朧車にしよう

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	◎			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
➡＋B	×／○			

技コマンド表

●投げ技

- 釟鉄（はつがね） ➡or⬅＋C
- 一刹背負い投げ・不完全（いっせつせおいなげ・ふかんぜん） ➡or⬅＋D

●特殊技

- 外式・轟斧（げしき・ごうふ） カッコだけ ➡＋B

●必殺技

- 百式・鬼焼き 未完成（ひゃくしき・おにやき みかんせい） ➡⬇↘＋A or C
- 百拾四式・荒咬み 未完成（ひゃくじゅうよんしき・あらがみ みかんせい） ⬇↘➡＋A
- 百拾五式・毒咬み 未完成（ひゃくじゅうごしき・どくがみ みかんせい） ⬇↘➡＋C
- 百壱式・朧車 未完成（ひゃくいちしき・おぼろぐるま みかんせい） ⬇↙⬅＋B or D
- 真吾キック（しんごキック） ⬅↙⬇↘➡＋B or D
- ひじ落とし（仮） ⬇↙⬅＋A or C
- 真吾謹製 オレ式・錵研ぎ（しんごきんせい オレしき・にえとぎ） 投げ間合いで➡⬇↘＋B or D

●超必殺技

- 外式・駈け鳳燐（げしき・かけほうりん） ⬇↘➡⬇↘➡＋A or C
- バーニングSHINGO ⬇↙⬅↙⬇↘➡＋A or C



BLAZING STAR™
ブレイジングスター

ハイスコア攻略パート2 最終面まで一気に紹介!!

夢工房
業務用MVS 発売中／58,000円
家庭用ROM 発売中／29,800円
家庭用CD
SS
PS
346M シューティング

©YUMEKOBO 1998

長かった攻略も、今回でついに最終回。
最後は、ハイスコアを狙うためのポイント攻略パート2を紹介するぞ。最終ステージまで攻略しているので、ぜひ参考にして欲しい。
今回も前回同様、機体はウィンディナを使用しているぞ。

攻略／DSP-たろりん

ハイスコア攻略・PART2

STAGE3

このステージでは、中盤のダストシュート地帯と、ボス戦での稼ぎが重要なのだ。

ポイント①

ステージの序盤、ダストシュートの手前までをポイント①とする。

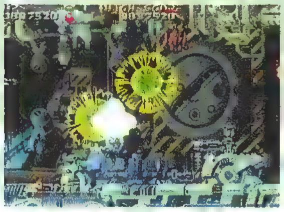
ここで出る敵は耐久力が高いバイパー（ロボット）ばかりなので、あまり倍率稼ぎはできない。最初に画面右上から出てくるザコ編隊と、敵射出ハッチの直前で出るラッキー編隊にチャージショットを使うぐらいだ。

敵射出ハッチは破壊せずに残し、出てくるザコをすべて撃って稼ぐこと。

ポイント②

4つのダストシュートがある場面。

1つ目のダストシュートでは、中から出てくる浮遊物にチャージショットを撃つのだが、なるべく上の方に爆風を発生させ、上から出てくるラッキー編隊を巻きこむようにしよう。



猫まっしぐらって感じで編隊が爆風に突っこんでくるぞ

2、3つ目のダストシュートは小さなゴミをばらまいてくる。

まず最初は、チャージショットを使う。そのあとはラピッドショットでゴミを破壊していくのだが、ここで大抵32倍のエンジェルが出ているので、これを取って稼ぐといい。



画面左端でねばる時は、チャージショットをうまく使おう

この2つのダストシュートは、スクロールアウト寸前まで残すのが望ましい。ただし、破壊しそこねると、自機の真下からゴミを噴射してくるため危険。真下にくる直前に破壊するのが無難だ。

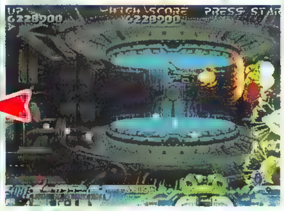
4つ目のダストシュートはあまり稼げない。とりあえず浮遊物にチャージショットを当てておこう。

ポイント③

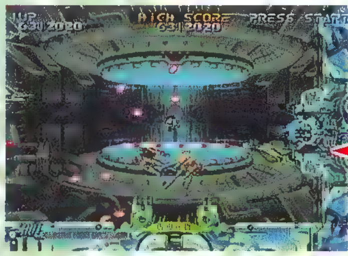
ステージの後半部分。

スキッズイドマン（編隊で現れるロボット）は、緑色の量産機をすべて破壊してから先頭の赤い隊長機（○ャア?）を破壊すると2千点のボーナスが入る。しかし、このボーナスには倍率がかからないので、狙う必要はあまりない。一応、ウィンディナはラピッドショットの幅を活用することで、後ろの量産機を簡単に破壊できるけどね。

スクロールストップ地点では、前方の壁についている2つの砲台のうち、上のものだけを破壊しよう。そして、画面中央よりやや上の位置をキープしていれば簡単に切り抜けることができるぞ。敵射出ハッチから出てくるラッキー編隊も忘れずに。



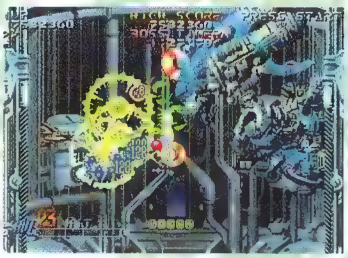
スクロールストップでは、2つの砲台のうち上だけを壊し…



この位置でザコを処理しよう。弾は全然飛んでこないぞ

BOSS

第1形態では、まず速攻で尻尾を破壊する。そして、ホーミング光弾を破壊し続けて稼ぐ。ウィンディナはチャージショットですべてのホーミング光弾を破壊することができるため、かな〜り稼ぐことができるぞ。最初のチャージショットは、稲妻攻撃の直前にくるホーミング光弾に向けて撃とう。そうすれば、あとは「ためて撃つ」の繰り返しなのだ。時間切れで自爆するまで稼ぐべし。



ウィンディナの特権。愛の核弾頭で128倍を取りまくり

第2形態ではカプセルで稼ぐ。最初の弾ばらまき攻撃のあとにボスが突進してくるが、この時に画面左上にボスを誘導しよう。すると、カプセルをばらまく時にボスが蛇行するように大きく動くようにな



ボスの突進を左上に誘導すると、次の攻撃が楽になるぞ

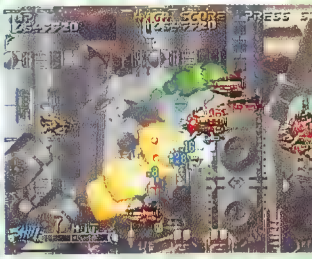
るため、ボスが撃つ弾の隙間が広くなり、稼ぎがやりやすくなるぞ。
ちなみに、突進のあとに撃ってくる巨大な緑色の弾×16は、ひきつけながら下に移動してよけよう。
カプセルはチャージショットで破壊して稼ぐわけだが、最初の数個はうまくチャージショットに巻きこめないので、ノーマルショットで破壊しておこう。そして、ボスが左に近づいてくるのを待ってから、カプセルがかたまっているところにチャージショットの爆風を設置するのだ。
ボス本体は、攻撃が2ループしたあと、3回目の弾ばらまきが終わったあたりで自爆するので、その前にラピッドショットでダメージを与えて破壊するべし。
クリア時の目標スコアは千750万点オーバー。

STAGE4

道中のチャージショットの使い方次第で、かなりスコアに差が出てしまうステージだ。細心の注意を払いつつプレイしよう。

ポイント①

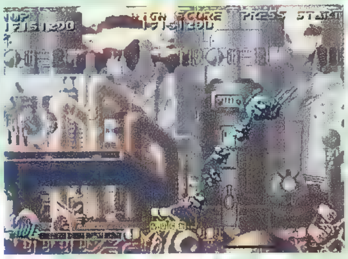
最初から中ボスの前までをポイント①とする。
まず、ラッキー編隊が上下から同時に現れる。チャージショットの下の爆風を下から現れる編隊に、上の爆風を上から現れる編隊に当てよう。
その直後に、前方からザコの大群が現れる。上に出ている「U」のラッキーパネルを取るのはあとまわしにして、とりあえずザコにチャージショットを当てよう。この時、上の方のザコ数機がもれるので、ノーマルショットで破壊する。


ラッキーパネルの回収は後まわし。とりあえずザコを殺れ

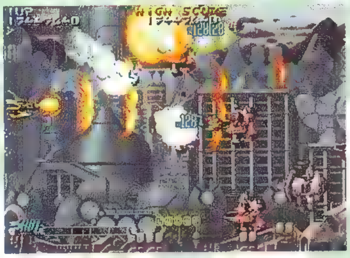
3方向にレーザーを撃つガンマ・レイは、レーザーを撃ち終えたところにチャージショットブレイクを当てると、ほんの少し多く得点を稼げる。

ポイント②

中ボスのロイヤル・バンドが出るところから、2匹のジゲジゲ（ヘビ状の敵）までがポイント②。
ロイヤル・バンドは速攻で破壊する。ただし、画面の左の方で破壊すると、脱出ポッドがたくさん機雷を出すので、壊すのが早すぎるのも考えもの。左で壊れるようにうまくダメージを調整しよう。脱出ポッドは破壊せずに逃がし、ポッドが出した機雷をすべて破壊する。ジュエルが2つ出て、次のラッキー編隊で128倍のエンジェルが出ればOK。


これは失敗例。もっと左に脱出ポッドを出現させるべし

そのエンジェルは、前方からロベカル（機雷をばらまくザコ）が現れたところで取る。そして、機雷およびザコの群れをラピッドショットでモリモリ破壊していこう。


エンジェルパワー全開。突然現れるガンマ・レイには注意

ジゲジゲは、まず右下から1匹目が現れる。少し引きつけてから頭にチャージショットを撃とう。すると、胴体を爆風で破壊して稼ぐことができるぞ。頭は左に来たあと上に移動していくので、追いかけながらラピッドショットを撃って破壊しよう。ここで破壊しそこねると、2匹目のジゲジゲが撃つ弾に追いつめられる可能性が高いので注意。
2匹目のジゲジゲは普通にショットで壊せばOK。



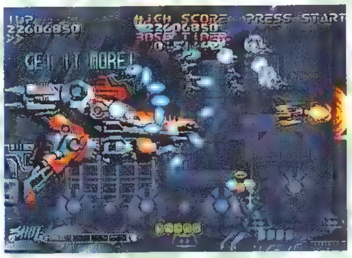
胴体をチャージショットで破壊。頭はラピッドで撃て

ポイント③

ステージ後半部分をポイント③とする。
ワープして現れるチューシテは、チャージショットブレイクを使って壊す。撃ち逃さないためには、右に誘導することが重要。
途中、エイリアン（ミサイルを3発撃つ紫色の敵）の編隊が3回現れるが、最初の2回は同じパターンで稼げる。画面の左端、下から1／4ほど上に移動したところで待ち、1機目のエイリアンがミサイルを撃ってきたら、引きつけてからチャージショットを発射。下の爆風がミサイルに当たり、上の爆風が2機目のエイリアンに当たればOKだ。
3回目の編隊は、ボス戦の直前にロベカルと一緒に現れる。ここは機雷に、適当に当たるようにチャージショットを設置しておけばOKだ。もしミサイルがもれてくるようなら、少しだけノーマルショットを撃って破壊しよう。

BOSS

飛行形態、ロボット形態ともに時間切れまでねばって稼ぐことになる。
飛行形態では、まず湾曲レーザー砲台を速攻で破壊してしまおう。あとは、ビット射出口から出るビット、ホーミングミサイル、および回転砲台から放たれる巨大弾を破壊して稼ぐ。
途中、ボスが2回画面左に迫ってくるので、うまく右にまわりこまなければならない。
1回目は画面左端の方でねばり、ホーミングミサイルと巨大弾がやんでから右に移動。そのままぐるっとボスの下にまわりこもう。その際、前部レーザー砲台が撃つ短いレーザーには充分注意すること。
2回目は左でねばろうとするとホーミングミサイルがうまく撃てなくて危険なので、早めに右に移動する。後ろからホーミングミサイルと巨大弾、そしてレーザーが飛んでくるという状況になるが、レバーを下に入れたままラピッドショットを撃っていれば問題なく抜けられるはず。ボスの下までいったら、左に移動しながら、自機を追ってきているホーミングミサイルを破壊してやろう。



ミサイルと死のおいかけっこ。まあ全然危なくないけどね

ロボット形態では、まず下部から放たれる破裂弾を破壊する。これは6個連続で出てくるが、ウィンディナは移動スピードが遅いため、6個すべて撃ち落としていると、次の放物線弾が対処できなくなってしまう。3～4個破壊したところで上に移動するのが無難だ。その際、レーザーおよび破裂弾の破片に充分注意すること。
次の放物線弾は、チャージショットを発射口に重ねて稼ぐ。しかし、チャージショットですべての弾を破壊できるわけではないので、自機を画面の一番上に位置させてラピッドショットを撃ち、もれた機雷を処理する必要があるぞ。ラピッドショットがボスに当たらないように気をつけよう。
ボスは攻撃が4ループしたところで逃げていく。4回目の放物線弾が終わったらすぐに接近して、ラピッドショットで一気にダメージを与えて破壊しよう。


放物線弾はかたいので、ショットを撃たないと全然壊れないぞ

クリア時の目標スコアは、2千700万ぐらいかな。

STAGE5

ミサイルを大量にばらまくカメでいかに稼ぐか。それがステージ5の課題だ。

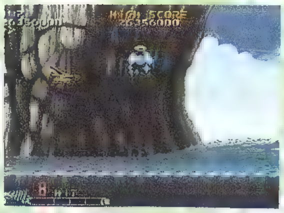
ポイント①

ステージ序盤、ハイエース（大型輸送機）の登場までがポイント①。
エイリアン3機は、画面の一番上で待ち、1機目が自機

の正面にきたらチャージショットを発射しよう。うまくいけば、すべてのエイリアンとミサイルを爆風に巻きこむことができる。
ハイエースは800点と高得点なので、ぜひ倍率をかけて破壊したいところ。まずチャージショットの爆風を2つ当てる。そのあと少しだけノーマルショットでダメージを与えておき、ミサイルを発射しはじめたらショットを撃つのをやめる。うまくいけば、ハイエースが出すミサイルをすべて爆風で破壊してから、ハイエース本体を壊すことができるぞ。

ポイント②

ポテト（岩壁の中に設置されている砲台）地帯までをポイント②とする。
ハイエースを破壊したあと、上からザコの編隊が現れる。このザコがジュエルを出すので、全滅させる前に取ろう。すると、残ったザコを破壊した時に128倍のエンジェルが出る。このエンジェルは、この次のザコラッシュ地帯に入った直後に取るべし。



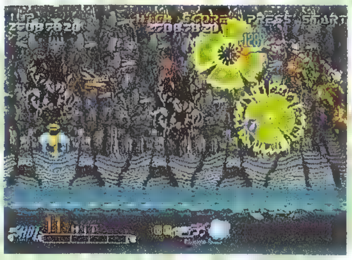
エンジェルをスタンバイ。ザコが現れたらすぐに取ろう

ザコの群れを撃つ時は、水中に現れるカメを破壊しないように注意。カメが撃つミサイルは、このステージの重要な得点源なのだ。
カメを残す際には、同じく水中に現れるダイバー（ピンク色のロボット）の対処が重要になる。カメにショットを当てないようにするためには、このダイバーも撃ってはいけないということなのだ。この敵は自機と縦軸が合うと水中から飛び出して体当たりしてくるので、自機を左に移動させてよけよう。この時に撃てば、カメを巻きこまずに破壊



ダイバー飛ぶの図。左によけてからショットで狙撃せよ

することができるぞ。
ポテト地帯の後半で2機目のカメが現れるが、ここではチャージショットでミサイルとラッキー編隊の両方を巻きこんで稼ぐことができるぞ。まず、ラピッドショットで

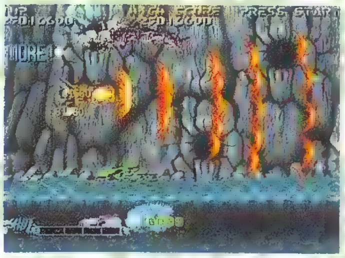


カメのミサイルとラッキー編隊でかなり稼ぐことができる

ポテトをすべて破壊する。そして、ミサイルが飛んできたら、上の方まで引きつけてからチャージショットを当てればバッチリ。

ポイント③

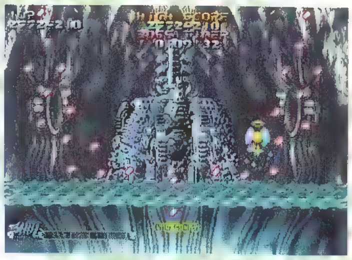
2回目のザコラッシュ地帯からボスの前までをポイント③とする。
最初のザコラッシュだが、ここでもカメ残しがポイント。注意すべき点としては、画面の下の方に現れたラッキー編隊を撃ちにいく時に、うっかりカメを一緒に撃ってしまう可能性があること。ウィンディナのラピッドショットは攻撃範囲が広いので、自機をあまり下に移動させなくても問題なくラッキー編隊を破壊できる。ラッキー編隊を見てあわてて下に移動する必要はないのだ。
ザコラッシュが終わると岩壁地帯へ。岩壁の穴から出てくるムカデは、尻尾から破壊して胴体を連鎖で壊すと点が高くなるぞ。ただし、1～2匹目のムカデは、下にいるカメとの同時攻撃になるので、尻尾の破壊を狙うのはけっこう難しい。こいつだけは出現



2匹目のムカデ。残すとやっかいなので速攻で破壊すべし

と同時にラピッドショットで頭を撃って破壊してしまうといい。　最後に現れる潜水艦
最後に現れる潜水艦は、デッキの上にあるトラップ発生装置を2つとも破壊してしまうと、本体が逃げていってしまう。どちらか片方だけを破壊したら、すぐに本体を破壊しよう。

BOSS



最近流行りの安全地帯。水面より少し下にいればよい

稼ぎの要素が少ないボス。3ループしたところで逃げていくので、それまでミサイルとザコを破壊して稼ごう。
このボスの難しいところは、ダメージの調整。スコアを取りこぼさないようにするには、3ループ目のザコモードが終わった時にちょうどボスを撃破できるように調整しなければならないのだ。1～2ループ目ではダメージを与えず、3ループ目で一気にショットを撃ちこむパターンがいい。どれぐらいの時間ショットを当てればいいのかを覚えてしまおう。

STAGE6

このステージは、ボス戦での稼ぎがすべて。全ステージ中もっともスコアを稼げるポイントなのだ。

ポイント①

序盤の斜めスクロール地帯までがポイント①。
セブン（破壊可能弾を撃つ触手）は、スクロールアウト寸前まで残して稼ごう。ただしこの敵が撃つ破壊可能弾はかたいので、チャージショットを使うのはやめた方がいい。
斜めスクロール地帯では、壁に付いているノドン（レーザー砲台）をチャージショットブレイクで破壊していこう。

ポイント②

ポイント②は、斜めスクロールが終わったところから、画面が暗転するところまで。
まず、緑色の破壊可能弾を出すブレード。ノーマルショットを撃っているとすぐにブレード本体が壊れてしまうので、チャージショットを使って破壊可能弾のみを破壊していこう。最初は最大レベルの



チャージショットなら威力が低いので、ブレードを残しやすい

チャージショットを使い、以後はレベル1がたまったらすぐに放出するのを繰り返すといい。ただし、ブレードを画面左端まで引きつけるのはさすがに危険なので、ある程度引きつけたところで破壊するように。
次のコウラン＋セブン地帯は、下の方の敵だけを破壊す


ムリに上の敵を破壊しにいくと危険。破片につぶされるぞ

るのがいい。上のコウランをムリに破壊しにいくと、自機の目の前で破片が飛び散って危険だ。上のセブンが撃ってくる破壊可能弾は、自機を大きく動かしてよけよう。処理スピードが遅くなるので、よけるのはそれほど難しくはないはずだ。
暗転前の斜めスクロール地点（後ろから歩行戦車が大量に現れるところ）は、以前紹介したように、右上の壁の後ろに隠れてしまうといい。

ポイント③

暗転後の、画面が奥に向かってスクロールする場面。
ここはウィンディナならば、画面左端中央でラピッドショットを撃っているだけで、前からくるザコをすべて撃ち落とすことができる。後ろからラッキー編隊がくるまではこれでOK。ラッキー編隊が現れたら、ラインを合わせて後ろからくるザコをよけるべし。



ザコは画面内に入った直後に死ぬ。ラクチンだねぇ

この場面はジュエルをいくつか逃す可能性があるが、無茶は禁物。安全策を取ればまず死なないが、パターンが少しでも崩れると死ぬ可能性がある場面だからだ。欲を出したせいでやられてしまっては元も子もないぞ。

ポイント④

ステージ後半部分をポイント④とする。

ここではエンジェルを仕こむ以外には、特にやることがない。最後のジュエルが画面の右の方に出れば、ラッキー編隊を全滅させてからジュエルを取ることができるため、ラッキーボーナスの30万点を獲得できる。が、これを狙って失敗したときのリスク（640万点の損）を考えると、無理して狙うほどのことでもないと思う。確実性を重視して、ラッキー編隊を逃がすのがおすすめだ。

エンジェルの仕こみ方をおさらいしておこう。ポイント④序盤で出たエンジェルが画面外に消えたら、以後出現したジュエルを逃し続ける。そして、斜めスクロール終了時に現れるコウランを全滅させたあと、画面内にあるジュエルを2個以上取ればいい。



ここでジュエルを2個取ればエンジェルが仕こめるぞ

BOSS

まずはインパルスで640万点を取る。ギャラクシーの下部ウイングを破壊すると128倍のエンジェルが出るので、これをつけている状態でインパルスを破壊するのだ。あらかじめ破壊寸前までダメージを与えておくのがポイント。エンジェルを取りにいく時は、インパルスがばらまく弾に充分注意しよう。

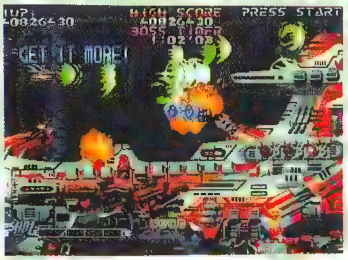


エンジェルが出現したらすぐに取るべし。敵弾が多いので注意

次の稼ぎポイントは、ホーミングレーザーが飛んでくるところで現れるピンク色のバイパー。ミサイルをばらまいてくるので、チャージショットで稼ごう。

ボスの上にまわりこむ場面では、チャージショットブレイクを使えば、ホーミングレーザー砲台をあっさり破壊できる。2万点×8倍で16万点ゲットだ。ホーミングレーザー砲台の左にある、ミサイルを撃ってくるパーツは、速攻で破壊しよう。このミサイルは得点が入らないのだ。

最後に、ボスの弱点部のところで破壊可能弾を撃つ稼ぎ。



ラピッドだとボスや機雷噴出口にダメージを与えてしまう

ここでは、ショットを撃ちすぎると発射口およびボス本体にダメージを与えてしまうので、ノーマルショットをちびちびと撃ち、破壊可能弾のみを撃つようにしなければならない。かといってショット回数を節約しすぎると、破壊可能弾を撃ち切れず、つぶされて死んでしまう。練習を積んで、自分なりのベストの連打具合をつかんで欲しい。

発射口にショットを当てないためには、自機をあまり下に移動させないという工夫も必要となる。ジュエルが下の方に出た場合は取りにいかない方がいいこともあるぞ。勇気が必要だけど。

STAGE7

ラスボス戦のみの最終ステージ。ボスの形態別に解説していこう。

第1形態

まず、下のパーツから出てくるザコをチャージショットでまとめ殺しする。ザコ射出が終わったら、下のパーツを破壊してしまおう。

肩の管から出てくるミサイルは、チャージショットの爆風を設置したあと、ノーマルショットでダメージを与えて破壊する。爆風のダメージだけでは破壊できないので注意すべし。

ボスは、2回目のミサイル攻撃のあとしばらくすると自爆してしまう。ミサイル射出が終わったら、すかさず頭に接近してラピッドショットでダメージを与え、本体を破壊しよう。



爆風＋ショットでダメージを与えれば倍率をかけられる

第2形態・第3形態

この2つの形態は稼げないので、速攻で破壊してしまおう。第3形態ではミサイルを撃ってくるが、かなり耐久力が高いので、3～4個しか破壊できないのだ。

第4形態

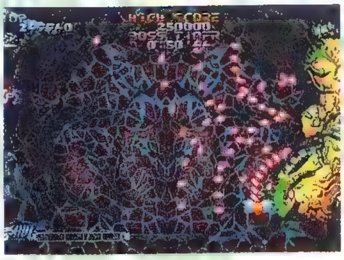
この形態ではミニ胎児で稼ぐ。ボスにあまりダメージを与えすぎないように注意。

さて、ここで、8月号で紹介した攻撃モードCの攻略を、よりくわしく解説しよう。このモードを確実に抜けられるようになると、楽にタイムオーバーまでねばることができるぞ。ぜひともタイムオーバー後のミニ胎児のまっしぐらっぷりを見て欲しい。

①まず、この形態になったのを確認したら、画面左端にいき、一番上より少しだけ下がって待つ。ボスがばらまき弾を撃ちはじめたら、画面左上の安全地帯に移動しよう。

②そのまま左上で待っていると、水色のビームを連射してくる。このビームは自機を狙っているので、ひきつけてから少しだけ自機を下に動かしてよける。

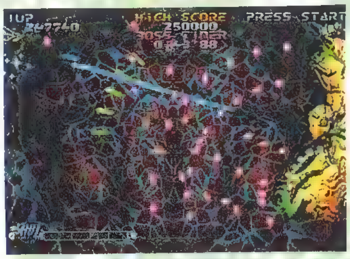
③ビームの終わり際に重なるように、次のばらまき弾がくる。最初の1発を下に動いてよけたあと、すぐに左上の安全地帯へ。



③ばらまき弾の初段を下によけてから安全地帯に入ろう

④ばらまき弾が終わったら、少しだけ下に移動。緑色の分裂弾とばらまき弾がきたら、再び左上に移動してよける。

⑤④と同じように、ばらまき弾が終わったら少し下へ移動。分裂弾と水色のビームがくるので、ギリギリまでひきつけてから左上に移動しよう。そうすれば、直後に発射されるばらまき弾も自動的によけられる。



この攻撃をすべて下にひきつけるのがコツ。失敗は死に直結

⑥あとは、キツい攻撃はこないので、目で見て弾をよける。

この中で特に難しいのは⑤の攻撃。練習を積んで、バッチリよけられるようにしておこう。

タイムオーバーを迎えたら、突進するミニ胎児モードで残機をすべてつぶす。最後の1機になったら、無敵の間に一気にボスにショットを撃ちこんで倒してしまおう。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

2号に渡って稼ぎパターンを紹介したわけだが、これをすべてこなすことができれば、6千万点ぐらいは取ることができるはずだ。チャージショットのパターンなどをさらに煮つめていけば、スコアはもっと伸びるはず。ぜひ研究してみて欲しい。



SHOCK TROOPERS 2nd Squad

TM ©SAURUS 1998

ショックトルーパーズ セカンドスカッド

あの『ショックトルーパーズ』の続編が登場！前作のウリだったチームバトルにかわって、今作は乗り物が登場。

攻撃方法やパワーアップが異なる4人のキャラや、4種類あるスペシャルショットと合わせて、さまざまな攻撃バリエーションが楽しめるのだ。

痛快アクションシューティング第2弾！

ザウルス　業務用基盤　秋予定／価格未定　家庭用ROM　家庭用CD　SS　PS　アクション←シューティング

操作方法

レバー（8方向）キャラクターの移動／ショットの方向操作

レバーを入れた方向にキャラとショットが連動して動く。

Aボタン―ショット

メインショットをセミオート連射で撃つ。押しっ放しにした状態でレバーを操作するとショット方向を固定したまま移動できる。

また、乗り物搭乗中に押しっ放しにするとチャージショット（ため撃ち）が使える。

さらに、敵兵士に密着した状態では接近攻撃をおこなう。



接近攻撃もキャラによって違う。レオンはナイフ

Bボタン ジャンプ／乗り物の乗降操作

緊急回避ジャンプをおこなう。ジャンプ中は無敵で、回数に制限はない。

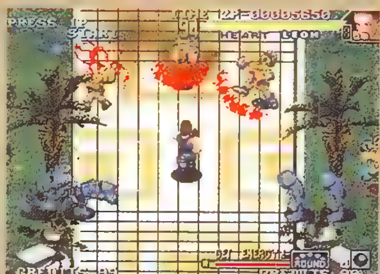
また乗り物に密着した状態で押すと乗り物に乗ることができ、乗り物に乗っている状態で押すと脱出できる。

Cボタン―ウェポン

使用回数に制限のある、強力なウェポン攻撃をおこなう。

特殊攻撃

スペシャルショット



これはラウンドチャージャー。ため撃ちも可能な8方向ガンだ

スペシャルショットは4種類あり、エネルギーゲージを消費して強力なショットを撃てる。エネルギーゲージはエネルギーアイテムを取ることで一定量回復し、ダメージを受けると減る。

フレイムスロウワー

火炎放射器。エネルギー満たんで16回放射可能。

ミサイルランチャー

6連装ミサイルランチャー。エネルギー満たんで16回発射可能。

ラウンドチャージャー

ため撃ち可能な8方向ガン。エネルギー満たんならフルチャージで16回、単発で64回発射可能。

ブーメランガン

ブーメランのように戻ってくる弾をエネルギー満たんで16回（または16周）発射可能。

乗り物



ノーマル戦車。乗り物はどれも強力だ

乗り物は全部で3種類。乗り物はどれも何回か敵の攻撃に耐えることができる。またAボタンを押しっ放しにすることでため撃ちが、AB同時押しで強力な「ショックアタック」が使えるようになる。

ノーマル戦車

通常：高速連射砲
チャージ：巨大単発砲
移動速度：遅い

ダイオ私設軍の普通の戦車。なぜか戦場に乗り捨てられている。

武装トラック

通常：3連バルカン砲
チャージ：回転バルカン砲
移動速度：速い

荷台に3連砲を積んだダイオ私設軍軍用車。これもよく戦場に乗り捨てられている。

警備ロボット

通常：2WAY×2門
チャージ：ロケットパンチ
移動速度：普通

ダイオ社が警備用に開発した2足歩行ロボット。後半ステージに登場。

STORY ■ストーリー

舞台背景1／国家情勢

[illegible]暦年[illegible]月、東南アジアの新興国ピエルバーン。

長らく「発展途上」であったこの国は、近年、ジャパンマネーをはじめとする海外資本の流入と先進国による経済援助によって、急速な発展を遂げつつあった。

しかしその発展の要となったのが実は戦争兵器の製造輸出産業であることは今や[illegible]すべき事実であった。また、その急速な経済発展に社会制度の整備や国民の意識が追いつかず、政治的社会的にきわめて不安定な様相を呈していた。

そんな折、平和主義者として名高い時の大統領[illegible]は、軍事産業を核とするこの国の産業構造の転換から社会制度の拡充を計って、軍備及び兵器産業の段階的縮小政策を打ち出した。

舞台背景2／巨大企業の異変

ダイオ・インターナショナル・コーポレーション（D・I・C）グループ。

軍事産業を基幹産業として農林水産業、工業、製造業、サービス業、販売業、金融業、運輸業、果ては宇宙開発などあらゆる業種を手がけ、世界[illegible]に関連会社を持つ、世界有数の超巨大複合企業体（コングロマリット）。

この国の発展は、この企業の力に追うことが大きく、[illegible]

※画面写真および記事内容は開発中のものです。

■プロフィール

非常にグラマーな金髪美女。男勝りではあるが大変にお洒落で服装にも気を遣う。独身。

マリービーの親友。前回の作戦のあとに、ミルキーからの紹介でマリーを知った。エンジェル自身、マリーと似たような経験を持つことから親近感を抱き、以後親しくつき合っている。

アメリカ海軍に在籍、世界一のパイロット〈セラミックの腕を持つ〉といわれている。

攻撃力 ★★★
移動速度 ★★
耐久力 ★★★
回避性 ★★★

メインショット：フロントショット
ウェポン：ハンドグレネード
接近攻撃：催涙スプレー

年齢：17歳
身長：176cm
体重：58kg
出身：フランス
好きな物：恋愛映画（特に「[illegible]」）
嫌いな物：香水
スリーサイズ：B90W58H88





■プロフィール

アメリカ陸軍少佐。国防省極秘任務でジャッカルを指導した。

巨体にヒゲをたくわえ、サングラスを常に離さない。肉体的、精神的にも強靱。その目を見ればかつてレオンに何が起こったのか、大体のところを知ることができる。肩甲骨のあたりに、深くえぐられた傷がある。独身。

言葉少なだが、いったん話すと理路整然として物ごとをするどく分析する。チーム内で尊敬され、信頼のおける人物として、リーダー的役割を果たす。

攻撃力 ★★★★
移動速度 ★
耐久力 ★★★★
回避性 ★

メインショット：[illegible]
ウェポン：パワー[illegible]
接近攻撃：[illegible]ナイフ

年齢：42歳
身長：191cm
体重：102kg
出身：アメリカ[illegible]
好きな物：ジャズ
嫌いな物：[illegible]

■プロフィール

茶褐色の肌（黒人？）のやせ型の美青年。幼い頃捨てられ施設で育った。両親の顔は知らない。「COOL」が口ぐせ。普段はラッパーのような格好をし、街を練り歩いている。首には出身地にいる恋人からの贈り物である、金鎖が光っている。

ビッグ・ママの夫がトーイを麻薬の道から救ってくれた。今でも感謝している。お調子者のように見られがちだが、本当は冷静で観察力に優れる。IQ200。爆弾などをまるでおもちゃのようにあっという間に組み立ててしまうことから、トーイと呼ばれている。

現在、CIAの特殊捜査官として、さまざまな国を練り歩く。

攻撃力 [illegible]
移動速度 [illegible]
耐久力 [illegible]
回避性 [illegible]

メインショット：レーザーガン
ウェポン：ソニックボム
接近攻撃：スタンガン

年齢：25歳
身長：179cm
体重：81kg
出身：ニューヨーク
好きな物：TV番組「スパイ大作戦」
嫌いな物：酒とビスタチオ





■プロフィール

アンダーソン大尉の親戚筋にあたる。明るくいつもけたけたと笑っている。悪くいえば脳天気。スレンダーな体型を本人はいたって気にしており、モデル体型になろうと日夜努力を続けている。

射撃の腕は飛び抜けていて、クレー射撃世界大会で優勝したほどである。

猫のようにすばしっこく動きが早い。FBI訓練所を優秀な成績で卒業したばかり。大尉より命令を受けて何度か訓練もかねての実地任務にあたっているが、今回が初めてのプロとしての任務である。

攻撃力 ★
移動速度 ★★★★
耐久力 ★
回避性 ★★★★

メインショット：ワイドショット
ウェポン：ノーマルボム
接近攻撃：リボルバー

年齢：18歳
身長：168cm
体重：49kg
出身：日系3世
好きな物：[illegible]
嫌いな物：[illegible]
スリーサイズ：B70W58H[illegible]

プロローグ／クーデター勃発

[illegible]



BEAST BUSTERS SECOND NIGHTMARE™

ビーストバスターズ セカンドナイトメア

SNK

業務用HN64 9月発売予定／価格未定	家庭用ROM	家庭用CD	SS	PS	ガンシューティング	

今回は序盤のステージ1とステージ2を紹介する。これを読んで、ゲーセンでの戦いに備えてくれ!

©SNK 1998

ステージ1

ステージーの舞台は、「国際特殊病理研究病院（ISPH）」の屋上と中庭だ。ヘリコプターで屋上に降り立ったプレイヤーは、おぞましいモンスターに変わりはてた患者たちを銃で粉砕しながら屋上を横切り、そこから中庭へと降りていく。そしてその中庭でボスモンスター「カオスウォーム」を倒せば、ステージクリアだ!

ポイント1

屋上に降り立った瞬間から、ゾンビたちは次々とプレイヤーに群がってくる。接近されて攻撃を受ける前に、銃を撃ちまくって倒せ!

ほとんどは手でひっかくしか攻撃手段のないゾンビだが、途中にオノを投げてくるゾンビもいるので注意しよう。



モンスターに変わりはてた患者たち。気の毒だが撃つしかない

ポイント2

中庭に降りると、今までいた屋上から大量のゾンビたちが降ってくる。ここはボムを使って一気にけちらしてしまった方がいい。

ポイント3

中庭では、まず茂みの奥からバイクゾンビ→ヘビーファング（犬ゾンビ）と続いて飛び出してきて、そのあとにわらわらとゾンビが現れる。中には時間が経つと破裂してジャイアントリーチ（寄生虫?）をまき散らすゾンビがいるので、早めに倒してしまおう。


ゾンビの体が破裂して寄生虫(?)がまき散らされる。実際には見たくない光景だ

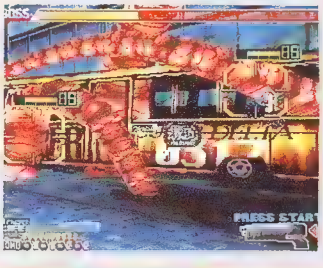
ポイント4

さすがにバイクゾンビの動きは早い。しかし動きは直線的なので、狙いを絞って撃っていこう。接近されると強力な弾丸を連発して撃ってくるので、できればその前に倒してしまいたい。

ポイント5

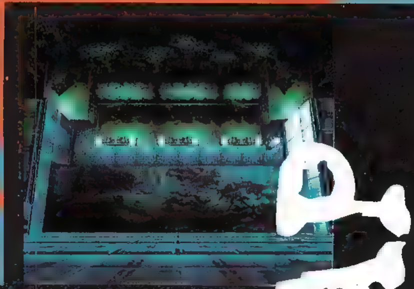
バスが突っこんできたあと、そのまわりのゾンビを片づけると、ステージーのボス「カオスウォーム」が登場する。

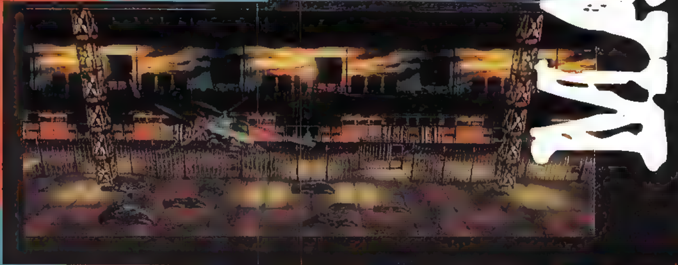
3本の巨大な触手をうねらせて攻撃してくるので、触手上に出現するターゲットカウンター（黄色のワク）を確実に撃って体力を削っていこう。

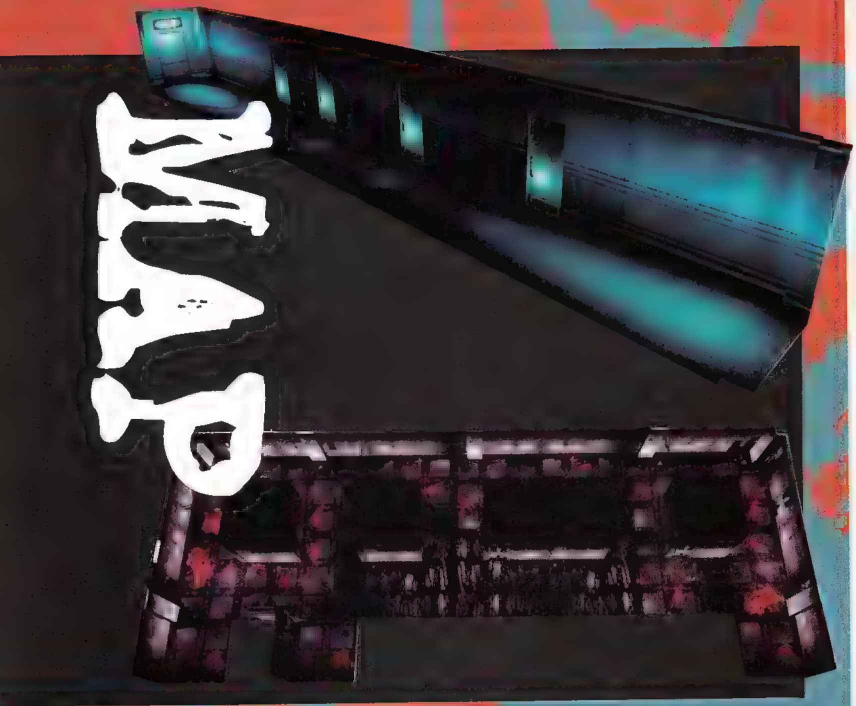


こいつがボスの「カオスウォーム」。画面上のゲージが体力だ

MAP







ステージ2

ステージ2では、いよいよーSPHの内部に侵入。ステージ1と比べると静かだが、その分不気味だ。

常にまわりを警戒し、モンスターが現れたらすばやく対応していこう!

ポイント1

ステージが開始されると、いきなりナイトホッパー（巨大カマドウマ）の大群が出現。特に攻撃はしてこないが、気持ち悪いのでさっさと退治してしまおう。



巨大カマドウマの群れ。モンスター化したのは人間だけではない

ポイント2

巨大カマドウマの次は、巨大ザザ虫の大群。うっとうしいが、やはり攻撃はしてこないのでボムを使うまでもない。

ポイント3

いったん右のドアに視点が移り、ふたたび正面を向くと、通路の奥が爆発していて床に大穴が。

同時に目の前に出現したゾンビたちを片づけると、プレイヤーはその穴に入って下へと降りていく。

ポイント4

下のフロアに降りてすぐに、天井からアッパーゾンビ（上半身のみのゾンビ）が大量に降ってくる。かなり近い位置から降ってくるので、苦しい時にはボムを使ってしまおう。

天井の次には床を這ってくるアッパーゾンビも出てくるが、こちらは動きも遅いので銃で充分だ。



走るゾンビの集団。ただ走るだけで攻撃はしてこない

ポイント5

天井、床の次は、通路の奥の暗闇からゾンビとホラーバット（コウモリ）が団体で押し寄せてくる。ちょっと怖い光景だが、落ちついて狙いを定めれば大丈夫だ。

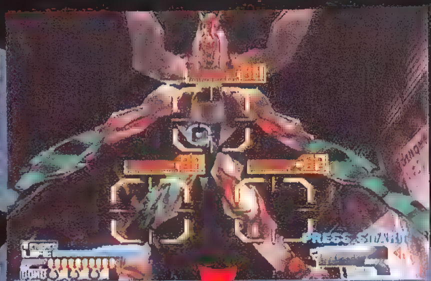
ポイント6

ステージ2のボスは「オメガ改」。6本足の巨大モンスターだ。その6本の足を駆使して、床、壁、天井問わずにプレイヤーを追いかけてくる。体は大きいが攻撃方法は足

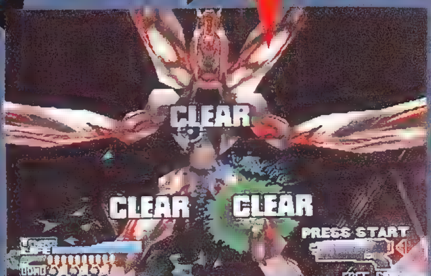


これがボスのオメガ改。この巨体で通路せましと動きまわるでひっかいてくるだけなので、見た目ほど怖くはない相手だ。確実にターゲットカウンターを狙っていこう。

ボスモンスターの倒し方



この黄色いワクがターゲットカウンター。のがすとボスの攻撃を受けてしまう!



3つのターゲットカウンターを同時にクリアした瞬間。これを目指せ!

ボスモンスターを倒すには、ターゲットカウンター（黄色のワク）をのがさずにクリアしていくのが一番の近道だ。

上の画面写真のように、ターゲットカウンターはボスの体の一部に出現する。数はだいたい1つか2つだが、同時に3つ出現することもあるのだ。もちろんすべてをクリアするのが一番いいのだが、無理はせずに1つずつ確実にクリアしていこう。

ターゲットカウンターの色が黄色から赤に変わり、「DANGER」の表示が出たらボスの攻撃が近い合図。ワクの上に表示された数字が0になったらクリアとなり、ボスの攻撃を受けずにすむのだ。

アスラ斬魔伝

SAMURAI SPIRITS 2 ™





キャラクター&必殺技解説

発売が心待ちされている『侍魂2』。今回は先月に引き続き各キャラの画面写真を公開し、一部の必殺技も紹介するぞ。
前作から引き継がれた技はもちろん、新技もキャラの特性を活かした個性的なものばかり。今から発売が楽しみだぞ。

©SNK 1998

SNK

業務用HN64	家庭用ROM	家庭用CD	SS	PS
9月発売予定／価格未定	―	―	―	―

格闘アクション



解説／修羅騎士　鷹

●キャラ解説

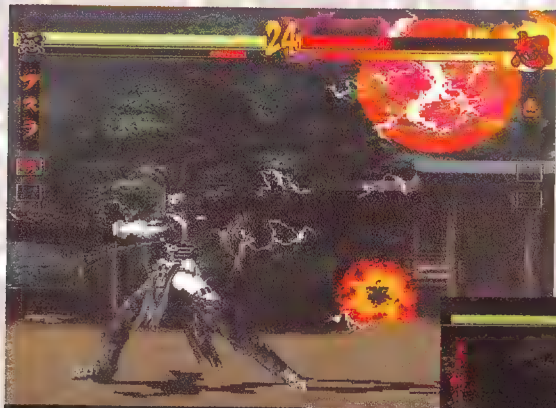
修羅は7つの古代武器『刀』『矢』『鎌』『槍』『斧』『盾』『杖』を召喚して闘うのが印象的。この古代武器は、それぞれの必殺技（通常時は刀）を出すことによって出現するぞ。必殺技は飛び道具、突進、当て身、ガード不能など、色々な技を持ち合わせているので万能タイプのキャラといえるだろう。

羅刹は通常技は修羅と同様に刀を使うものが多いのだが、必殺技は魔術がメイン。代表的なものでは、地上、空中からビームを放つ、落雷させる、空中を自由に飛びまわる、スタイルチェンジ（普段使えない技が使えるようになる）など。とにかく特殊な技が多い。

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
レフィシュル	→↘↓↙←+AorBヒット中にAorB
（フェイク）	→↘↓↙←+C
（移動）	→↘↓↙←+D
シェドムーサ	↓↘→+AorB
（怒）	怒MAX時↓↘→+AB
ナハイベル	←↓↙+AorB
ロジェレフ	→↓↘+AorB
（怒）	怒MAX時→↓↘+AB
ノマム	←↓↙+C
●秘奥義	
サナタス	←↙↓↘→+BC

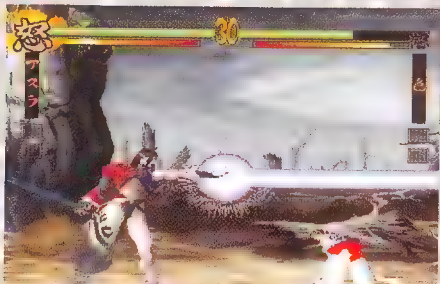
羅刹	
●必殺技	
レ＝イルバグ	↓↘→+AorB
（怒）	怒MAX時↓↘→+AB
レイ・マール	→↓↘+AorB
レアシィマ	→↘↓↙←+AorB
ノア＝ラテム	←↓↙+D
レイ＝カース	→↓↘+D
●秘奥義	
レイ＝ファ＝ラース	←↙↓↘→+BC



レフィシュルは「刀」を使った突進技。ヒットすると、このような状態になる



ノマム。「盾」を使った当て身。成立時は相手を串刺しにするのだ



レ＝イルバグ。ん〜ビーム。画面端まで届くが、しゃがんだ相手には当たらない



サナタス。杖を突き立てたあと、さまざまな武器で乱舞攻撃をする技なのだ



レイ＝カース。一定時間空を飛べる。この技を発動してから使える必殺技もあるぞ!!



レイ・マール。構えとともに落雷。弱強で出現位置を変えることができるぞ

＊システム、画面、コマンド表はすべて開発中のもので、製品版では仕様が異なる場合があります。



解説／ジェイケイ

●キャラ解説

巨大な筆で空間に文字を書き、その文字の効果を実際に発生させる〝封字の法〟を使う八角泰山。装備している槍（なぎなた?）は、必殺技で〝封字の法〟を使う時だけ筆に変化するぞ。

通常技は槍で攻撃するものが多い。リーチの長さは相当なものだ。

修羅と羅刹の違いだが、修羅は飛び道具の「風」、覇王丸の烈震斬のような「雷」、突進技の「斬」など、相手を直接攻撃する技が多いのに対し、羅刹は必殺技を封印する「封印」、相手のレバー＆ボタン操作を狂わせる「乱」、当て身技の「因果」など、特殊な技が多くなっているのだ。

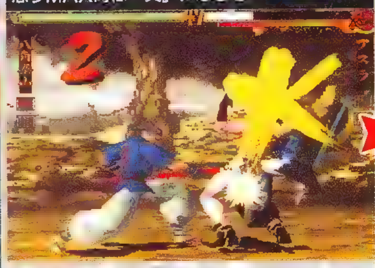
技コマンド表

修羅

●必殺技	
封字の法「炎」	↓↘→＋AorB
（怒）	怒MAX時↓↘→＋AB
封字の法「風」	→↘↓↙←＋AorB
（怒）	怒MAX時→↘↓↙←＋AB
封字の法「雷」	→↓↘＋AorB
（怒）	怒MAX時→↓↘＋AB
封字の法「斬」	←↓↙＋AorB
（怒）	怒MAX時←↓↙＋AB
●秘奥義	
封字の法禁じ手「怒髪衝天」	→↘↓↙←＋BC

羅刹

●必殺技	
封字の法「炎」	↓↘→＋AorB
（怒）	怒MAX時↓↘→＋AB
封字の法「噴」	→↘↓↙←＋AorBorC
（怒）	怒MAX時→↘↓↙←＋AB
封字の法「封印」	↓↘→＋C
封字の法「乱」	↓↙←＋C
封字の法「因果」	←↓↙＋C
●秘奥義	
封字の法禁じ手「火炎爆」	←↙↓↘→＋BC



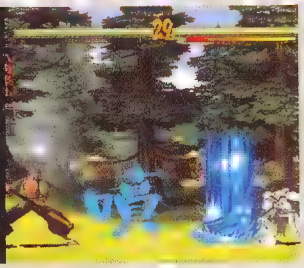
封字の法「炎」。まずは目の前に「火」を書く。怒りMAX時は「炎」になるぞ



さらに文字が爆発する。ちゃっかりサインも入ってるぞ



封字の法禁じ手「怒髪衝天」。修羅の秘奥義がコレ。怒、髪、衝、天の連続攻撃だ



封字の法「噴」。地面から水柱を噴出させる技。ボタンで位置を指定できる



封字の法「乱」。レバーorボタン操作を一定時間狂わせる。性質は上段投げ



封字の法禁じ手「火炎爆」。羅刹の秘奥義。火で浮かせた相手に炎→爆と叩きこむ技だ



解説／ジェイケイ

●キャラ解説

前作では、旋風裂斬と烈震斬は修羅専用の必殺技、酒瓶打ちは羅刹専用の必殺技だったが、今回は修羅、羅刹ともに使えるようになったようだ。

酒瓶打ちは性質が変化。何度でも使える普通の必殺技になったのだ。酒瓶打ちを使って酒瓶を割ったあとに出すことができた連環剛破は、剛破からはじまる連続入力式の技として生まれ変わっているぞ。

修羅の変更点は、酒瓶打ちだけではない。豪傑投げというコマンド投げが加わっているのだ。新たな戦法を組むことができそうだ。

羅刹もコマンド投げが加わったようなのだが、こちらは残念ながら確認できなかった。

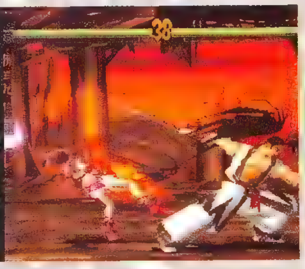
技コマンド表

修羅

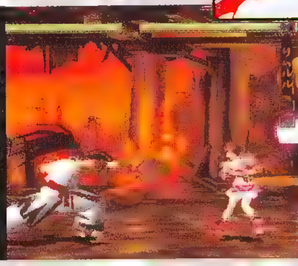
●必殺技	
弧月斬	→↓↘＋AorB
（怒）	怒MAX時→↓↘＋AB
旋風裂斬	↓↘→＋AorB
（怒）	怒MAX時↓↘→＋AB
烈震斬	←↓↙＋AorB
酒瓶打ち	↓↙←＋C
豪傑投げ	→↓↘＋C
●秘奥義	
天覇封神斬	→↓↘＋BC

羅刹

●必殺技	
弧月斬	→↓↘＋AorB
（怒）	怒MAX時→↓↘＋AB
旋風裂斬	↓↘→＋AorB
（怒）	怒MAX時↓↘→＋AB
剛破	→↓↘＋C
穂薙（ホナギ）	剛破中に↓↘→＋A
波濤（ハトウ）	穂薙中に↓↘→＋B
●秘奥義	
天覇神滅斬（テンハシンメツザン）	←↓↙＋BC



豪傑投げ。相手の防御を跳ね上げ、斬り降ろし→横斬りを見舞う上段投げ



酒瓶打ち。修羅も使用可能に。ヒットさせると割れるけど、何度でも使えるぞ



天覇封神斬。修羅の秘奥義はおなじみのこの技。今回はヒット数が増えている



剛破。侍魂2での新生連環剛破（?）は、この技から派生するぞ



波濤。連続入力技の3段目（2段目は穂薙）。怒りMAX時はさらに…



天覇神滅斬。羅刹の秘奥義は、烈震斬→メッタ斬り→旋風裂斬という乱舞技だ

●キャラ解説



解説／DSP―たろりん

各必殺技の性能が細かく変化しているが、威力の高い技による一発を狙っていくパワーキャラであることには変わりがないようだ。

修羅は、三連殺の変更が大きい。弱で出すと相手の正面から攻撃するようになった。強は前作どおり、相手の後ろから攻撃するぞ。

羅刹は新必殺技がいくつか追加されている。その中でもコマンド投げやガード崩し技の追加が目立つ。打撃技でプレッシャーを与えてコマンド投げを狙う、といった戦法が取れそうだ。

羅刹オリジナルの秘奥義もおもしろい使い方が期待できそう。

技コマンド表

修羅

●必殺技

光翼刃	→↓↘+AorB
（怒）	怒MAX時→↓↘+AB
桜華斬	↓↙←+AorB
三連殺「牙」	↓↘→+AorB
「角」	「牙」中に↓↘→+AorB
「燐」	「角」中に↓↘→+AorB
（怒）「牙」	怒MAX時↓↘→+AB
「角」	怒MAX時「牙」中に↓↘→+AB
「燐」	怒MAX時「角」中に↓↘→+AB
雫刃	→↓↘+C
盃割り	↓↘→+C

●秘奥義

五光斬	→↓↘+BC

羅刹

●必殺技

百鬼殺	↓↘→+AorB
（怒）	怒MAX時↓↘→+AB
牙神突	→↘↓↙←+AorB
紫暮	←↓↙+AorB
盃砕き	→↘↓↙←+C
賭場荒らし	←↓↙+C

●秘奥義

役縛り	↓↘→+BC



桜華斬。花札型の弾を飛ばす技。強は弾を2発連続で出すようになった



三連斬。3回連続入力の突進技。弱だと相手の正面から攻撃するぞ



牙神突。刀を構えたあと、相手側へ大きく踏みこんで突きを繰り出す



盃砕き。コマンド投げ。相手に頭突きを食らわせたあと、後ろに突き飛ばす



賭場荒らし。立ちガードを崩す技。柄で相手の態勢を崩してから斬りつけるぞ



役縛り。目の前に巨大な花札を出す。ヒットすると相手は動けなくなるぞ

●キャラ解説



解説／DSP―たろりん

ナコルルの最大の特徴は、なんといっても動物とのコンビネーション。今回も、修羅はママハハと、羅刹はシクルゥと一緒に闘う。

前作からの最も大きな変更点は、羅刹でシクルゥに乗ることができるようになったこと。『天草降臨』の時の各種突進系必殺技も復活しているようなので、スピーディーな攻めを展開することができそうだ。

修羅も、もちろんママハハにつかまることができるぞ。戦法としては、修羅・羅刹ともに、動物を使った牽制技を出してから一気に接近して攻めこむ、というスタイルになるだろう。

技コマンド表

修羅

●必殺技

カムイ　リムセ	←↓↙+AorB
アンヌ　ムツベ	←↙↓+AorB
（怒）	怒MAX時←↙↓+AB
レラ　ムツベ	→↓↘+AorB
（怒）	怒MAX時→↓↘+AB
シチカプ　エトゥ	↓↘→+A
ママハハに掴まる	↓↙←+AorBorCorD

●秘奥義

イルスカ　ヤトロ　リムセ	↓↘→+BC

羅刹

●必殺技

カムイ　リムセ	←↓↙+AorB
（怒）	怒MAX時←↓↙+AB
アンヌ　ムツベ	←↙↓+AorB
（怒）	怒MAX時←↙↓+AB
レラ　ムツベ	→↓↘+AorB
（怒）	怒MAX時→↓↘+AB
疾走　流転胸撃刃	↓↘→+C
シクルゥに乗る	↓↙←+AorBorCorD

●秘奥義

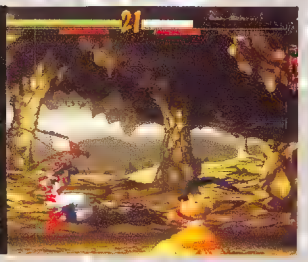
イルスカ　エムシ　ネワ　シキテ	↓↙←+BC



カムイ リムセ。光の帯で攻撃する技。弱は1回、強は2回攻撃を出すぞ



シチカプ エトゥ。ママハハを突進させる技。中段判定なのも変わっていないようだ



ママハハにつかまる。技名の通り、ママハハにつかまる技。このあとカムイ ムツベを出せるぞ



アンヌ ムツベ。おなじみの突進技。怒り状態で出すと多段ヒットするようだ

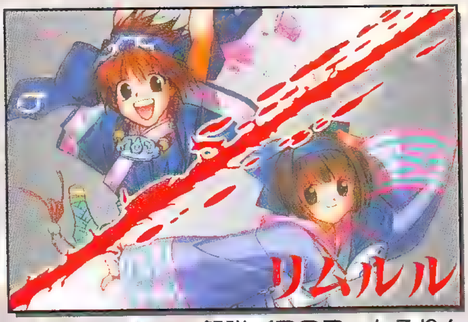


疾走 流転胸撃刃。相手方向に走っていき、引き倒したあと馬乗りになって斬りつける



イルスカ エムシ ネワ シキテ。シクルゥに乗って突進する技。ヒットするとシクルゥが噛みつくぞ

NEW GAME SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝



解説／DSP－たろりん

●キャラ解説

リムルルは氷の精コンルの力を借りて闘うので、必殺技も氷を使ったものが多い。

修羅と羅刹で衣装が違うのも見逃せない。修羅は清楚な少女といった感じで、羅刹はボーイッシュなイメージ。どっちを取るか迷う？

修羅の技は、飛び道具や打撃技など、スタンダードなものが多い。前作でリムルルを使っていた人ならば、すんなりと使いこなせるようになるだろう。

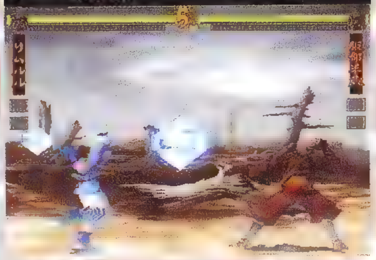
羅刹は、武器に氷属性をつけるものなど、テクニカルな技が多いのが特徴。前作では打撃技だったカムイ シトゥキも、当て身技として生まれ変わっているしね。

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
ルプシ クアレ （怒）	↓↘→＋AorB 怒MAX時↓↘→＋AB
コンル ノンノ （怒）	→↓↘＋AorB 怒MAX時→↓↘＋AB
ウプン オッ	↓↙←＋AorB
コンル シラル空中で	↓＋C
エタイェ シノッ	→↓↘＋C
●秘奥義	
ルプシ カムイ エムシ	↓↘→＋BC

羅刹	
●必殺技	
ルプシ トゥム	←↓↙＋D
ルプシ テク ヌム	→↘↓↙←＋C
コンル メム （怒）	↓↙←＋AorB 怒MAX時↓↙←＋AB
カムイ シトゥキ	←↓↙＋AorC
エプンキネ コンル	ダメージ動作中にABCD
●秘奥義	
ルヤンペ コンル ノチゥ	↓↘→＋BC

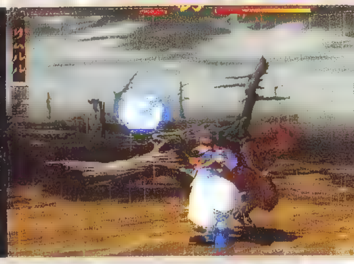
ルプシ クアレ。放物線軌道を描いて飛んでいく飛び道具。弱と強で飛ぶ距離が違う



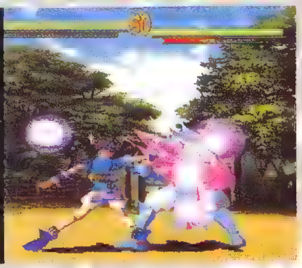
ウプン オァ。無数の氷の槍で相手を突き刺す技。モーションがラブリーに♡



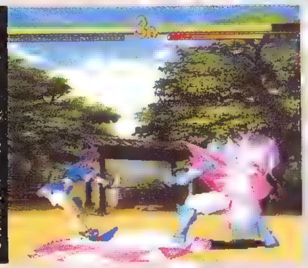
エタイェ シノッ。相手の腕をつかんでぐるぐると振りまわすコマンド投げ。楽しげ



ルプシ テク ヌム。コマンド投げ。相手を凍らせて動けなくする。追い打ちが可能だ



コンル メム。地面に氷を張って相手を転ばせる技。怒り状態では氷が大きくなる



ルヤンペ コンル ノチゥ。体にまとったいくつもの氷塊を、相手に向かって飛ばす技だ





解説／ジェイケイ

●キャラ解説

今回の最大の変更点は、修羅、羅刹ともに秘奥義がそれぞれ新しい技になったこと。

修羅はパピィの乱舞技であるD.D.D.（ダンシングドッグダイナマイツ）、羅刹は相手に雷を落とすT.B.C.（サンダーブレイクキャノン）になったのだ。

その他の必殺技は今回も健在のようだ。修羅はパピィをけしかけて攻撃させる必殺技、羅刹は雷の力を利用した必殺技をそれぞれ持っているぞ。

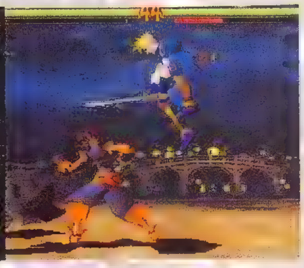
また、シャドーコピーやレプリカアタックといった、共通の必殺技も残っている。

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
レプリカアタック	→↘↓↙←＋AorB
ラッシュドッグ （怒）	↓↘→＋A 怒MAX時↓↘→＋AB
マシンガンドッグ	↓↘→＋B
レプリカドッグ （怒）	↓↙←＋A 怒MAX時↓↙←＋AB
オーバーヘッドクラッシュ	↓↙←＋B
●秘奥義	
D. D. D.（ダンシングドッグダイナマイツ）	↓↘→＋BC

羅刹	
●必殺技	
シャドーコピー	→←↙↓↘→＋＋AorB
プラズマブレード （怒）	↓↘→＋AorB 怒MAX時↓↘→＋AB
プラズマブレイク （怒）	→↓↘＋AorB 怒MAX時→↓↘＋AB
プラズマファクト	←↓↙＋D
ストライクヘッズ	→↓↘＋C
●秘奥義	
T. B. C.（サンダーブレイクキャノン）	→↓↘＋BC

レプリカアタック。上空にワープして落下攻撃する技。Aは正面、Bは背後に出現する



ラッシュドッグ。パピィ技の基本。パピィが直線的に体当たりする技だ



オーバーヘッドクラッシュ。上空にワープし、丸まったパピィを蹴り飛ばして攻撃する



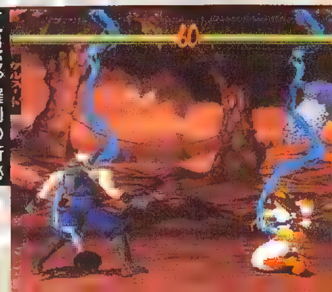
プラズマブレード。クナイ状の雷を放つ飛び道具。弾をはじけさせるプラズマスパークもあるぞ



プラズマブレイク。上半身から電撃を放出して攻撃する。怒り必殺技に対応している



T.B.C。羅刹の新秘奥義は、相手のいる場所に落雷を発生させる技だ





解説／モリスケ

●キャラ解説

修羅はこれまでの蒼月と大きな変化は見られないが、羅刹は名前の頭に水邪がつくようになり、容姿からしてこれまでの蒼月とはまったく違う。

修羅は蒼月といえばコレ、といった感じの月光や月輪波などの必殺技が使える模様。これまで通りの戦法で安定して闘えそうだぞ。

羅刹は姿だけでなく技関係でも大きな変化が見られる。連続してコマンドを入力する技だった蓮華水舞だが、飛び蹴りからはじまるようになっている他追加技まですべて蹴り技になっているぞ。新技も色々覚えているようなので、これまでにはない闘い方ができそうだ。

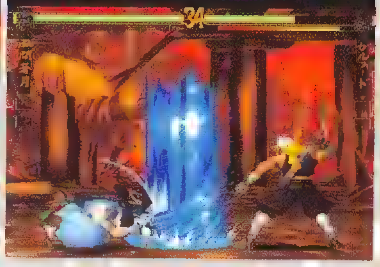
技コマンド表

修羅

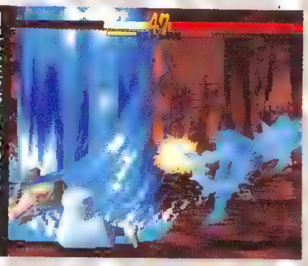
●必殺技	
死月	空中で↓↙←+C
月光	→↓↘+AorBorC
浮月	↓↘→+C
月輪波 （怒）	↓↘→+AorB 怒MAX時↓↘→+AB
召還	↓↙←+AorBorCorD
●秘奥義	
月昇水柱波	→↘↓↙←+BC

羅刹

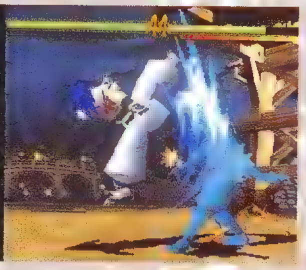
●必殺技	
蓮華水舞「青蓮華」 「紅蓮華」「青蓮華」中に 「白蓮華」「紅蓮華」中に	↓↘→+C ↓↘→+A ↓↘→+B
翔月（ショウゲツ） （怒）	→↓↘+AorB 怒MAX時→↓↘+AB
水月（スイゲツ） （怒）	↓↙←+AorB 怒MAX時↓↙←+AB
円月（エンゲツ）	←↓↙+C
水皇転身（スイオウテンシン）	←↓↙+D
●秘奥義	
天昇蓮華（テンショウレンゲ）	↓↘→+BC・↓↘→+A・↓↘→+B・↓↘→+C・ABCD


月光。水の柱を作りだす月光は健在だ。シールドのように使えるのか？


月輪波。飛び道具の月輪波はグラフィックがさらにリアルになったのだ


月昇水柱波。月光の比ではないほど大きい水の柱を作り出す秘奥義


蓮華水舞「青蓮華」。3段技だった蓮華水舞は蹴りから始動するようになっているぞ


翔月。蹴り上げた足から水を発生させる新技。対空技として使えそう


円月。昔なつかしの水シールド、円月が復活だ。性能が気になるところ



解説／修羅騎士　鷹

●キャラ解説

修羅はお馴染みの格好でワイルドな感じ。羅刹は〝炎邪〟とつくだけあって、なにげなく恐ろしいようにも見える。また、羅刹は刀を使わずに素手で闘うようになっているなど、前作からかなり変更されているぞ。

修羅の技を見ると、焦熱魂が遠くまで跳ぶようになったり、炎滅が当て身技になったりと、従来の技に変更がほどこされている。もちろん新技も追加されているのだ。

羅刹の方は、完全な打撃中心のキャラになった。必殺技の中には、フットワークポーズを変えて、通常とは違う攻撃ができるようになるものもあるのだ。

技コマンド表

修羅

●必殺技	
不動撃 （怒）	↓↘→+AorB 怒MAX時↓↘→+AB
大爆殺 （怒）	→↓↘+AorB 怒MAX時→↓↘+AB
炎炎	↓↙←+AorBorCorD
炎滅	←↓↙+AorB
地龍炎	→↘↓↙←+AorBorC
●秘奥義	
大炎上	→↘↓↙←+BC

羅刹

●必殺技	
火炎撃 （怒）	←↓↙+AorB 怒MAX時←↓↙+AB
六道烈火「祓」 「爆」 「滅」 「地獄道」「餓鬼道」・ 「畜生道」 「修羅道」 「人道」 「天道」	↓↘→+C 「祓」中に↓↘→+A 「爆」中に↓↘→+B 怒MAX時に↓↘→+AB 「餓鬼道」中に↓↘→+A 「畜生道」中に↓↘→+B 「修羅道」中に↓↘→+C 「人道」中に↓↘→+D
炎熱獄 （怒）	→↓↘+AorB 怒MAX時→↓↘+AB
炎皇転身（エンオウテンシン）	←↓↙+D
絶焼騎馬式　噴虎（フンコ）	→↘↓↙←+C
●秘奥義	
狂覚醒（キョウカクセイ）	←↓↙+BC


不動撃。前作はその場に停滞という感じだったが、今回は飛び道具になった


地龍炎。地面から火柱を発生させる新技。ボタンによって出現場所が変わる

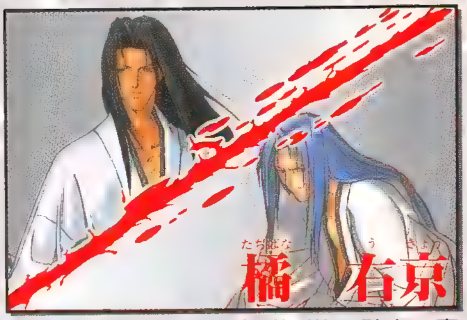

大炎上は修羅の秘奥義。見た目が「天草降臨」の時のようになったのだ


六道烈火は3段攻撃の必殺技だ。MAXでは6段攻撃になるぞ


絶焼騎馬式　噴虎は力をためて突きを繰り出す。出が遅いが、ガード不能なのだ


狂覚醒は羅刹の秘奥義。暴れっぷりがすごい!!　押すボタンによって技が変化

●キャラ解説



解説／修羅騎士　鷹

今回も、持ち前の刀を使って闘うことになるのだが、待望の!?コマンド投げを修羅、羅刹の両方とも装備したようなので、刀だけの攻撃だけではない雰囲気を漂わせる。

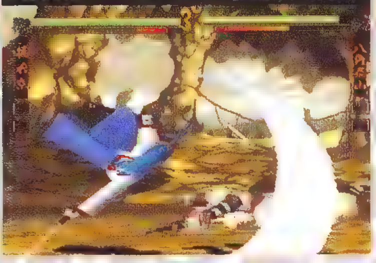
修羅は、燕返しや細雪など、いつも通りといった感じの必殺技を装備しているので、違和感なく使えるだろう。また、飛燕十刃の代わりに燕六連が帰ってきたのだ。

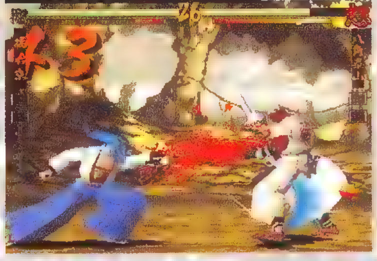
羅刹は、前回修羅にあった、朧刀（連続入力式）を装備しつつも、居合いである夢想霞などの新技も追加されているようだ。また、秘奥義が突進技である夢想残光霞に変更されている点にも注目したい。

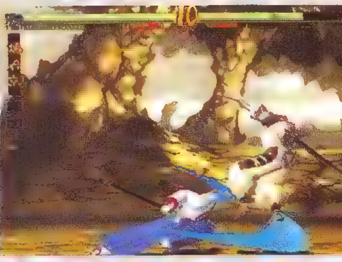
技コマンド表

修羅	
●必殺技	
燕返し空中で	↓↘→＋AorB
（怒）怒MAX時空中で	↓↘→＋AB
秘剣　細雪	↓↙←＋AorB
（怒）	怒MAX時↓↙←＋AB
天霜の構え	→↘↓↙←＋C
天つ風	天霜の構え中にA
霜風	天霜の構え中にB
●秘奥義	
燕六連	→↓↘＋BC

羅刹	
●必殺技	
燕返し	空中で↓↘→＋AorB
（怒）	怒MAX時空中で↓↘→＋AB
朝凪（アサナギ）	←↓↙＋A
夕凪（ユウナギ）	←↓↙＋B
朧刀	↓↘→＋AorB（×3）
夢想　霞（カスミ）	↓↙←＋AorBorC
（怒）	怒MAX時↓↙←＋AB
●秘奥義	
夢想残光霞	←↙↓↘→＋BC


燕返し。お馴染みの技。怒り状態ではエフェクトが派手になり、多段になる


秘剣　細雪はその場で連続斬りを行う。弱強で斬る回数が異なるようだ

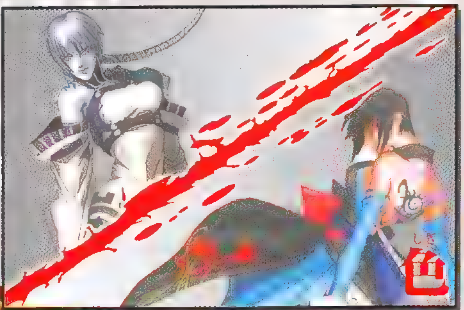

霜風は突進して足元を斬り払う。天つ風と併用して使うといいだろう


朝凪。相手の上、中段をとることができる当て身。このあと相手を斬るぞ


朧刀。今回は3回連続して入力するようになったのだ


夢想　霞はいわゆる居合い斬り。怒り状態なら、3方向同時に斬りこむ

●キャラ解説



解説／DSP—たろりん

色は修羅と羅刹の相違点が多い。衣装ばかりでなく、通常技の形態までも変わってしまうぞ。

修羅は前作と同じように、2本の刀を使って闘う。一方、羅刹は、普段は刀を持っておらず、攻撃をする時だけ手から刀型のビームを発生させるのだ。

必殺技が持つ雰囲気も、修羅と羅刹で特徴づけがなされている。修羅は刀で攻撃する技や投げ技がメインだが、羅刹は相手を混乱させたり毒を与えたりといったミステリアスな技が多い。

羅刹は新技も豊富。なんと、空を飛ぶこともできるようになったぞ。

技コマンド表

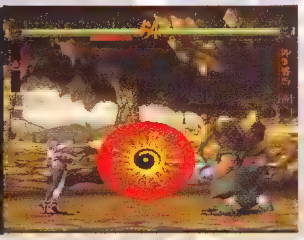
修羅	
●必殺技	
天咆輪	→↓↘＋AorB
（怒）	怒MAX時→↓↘＋AB
露祓	↓↘→＋AorB
（怒）	怒MAX時↓↘→＋AB
空華「阿」	↓↘→＋D
「吽」	↓↙←＋D
黄泉落とし	→↓↘＋C
蓮華舞	空中で↓↘→＋C 「空華」中にC
●秘奥義	
天魔波旬	→↓↘＋BC

羅刹	
●必殺技	
ダルマーチャクラープラヴァルタナ［転法輪］	↓↘→＋AorBorC
アショーカ［無憂華］	←↓↙＋C
アビドヤー［無明］	→↓↘＋C
パーラジカ［波羅夷］	怒MAX時→↓↘＋AB
アニトヤ［無常］	←↓↙＋AorB
カルナー［慈悲］	←↙↓↘→＋C
●秘奥義	
ルーパ［色哭］	↓↘→＋BC


天咆輪。回転しながら刀で斬りつけ、上昇する技。怒り時は2回攻撃する


露祓。低い姿勢を保ったまま突進し、相手の足元を攻撃する突進技


天魔波旬。前作でもおなじみの秘奥義。ぐるぐるまわりながら相手を切り刻む


転法輪。巨大な輪を発生させる技。入力時にボタンで位置を指定できる


慈悲。コマンド投げ。相手に自分と同じ行動を取らせるというものだ

2人仲よく光の刀で切腹。自分もダメージを受けてしまうぞ


●キャラ解説



解説／モリスケ

修羅と羅刹での変化が激しかった半蔵だが、前作同様今回も修羅は打撃、羅刹は投げ、というように明らかに戦闘スタイルが異なっているぞ。

修羅は前作で使えた必殺技はほとんど継承しているようだ。シリーズを通してポイントになってくる爆炎龍の性能が気になるところだ。

羅刹は連続投げが残っているようなので、投げキャラを好んで使用するプレイヤーには嬉しいところ。また移動技であった蜘蛛走りから投げ技が派生するようになりそうなので、奇襲をかけることができそうだぞ。投げ技に更なる磨きがかかっていることに期待して発売まで待つべし。

技コマンド表

修羅

●必殺技

影分身	→←↙↓↘→＋AorB
烈風手裏剣	↓↘→＋AorB
（怒）	怒MAX時↓↘→＋AB
爆炎龍	↓↙←＋AorB
（怒）	怒MAX時↓↙←＋AB
爆炎陣	↓↙←＋C
空蟬　天舞	→↘↓↙←＋A
地舞	→↘↓↙←＋B

●秘奥義

乱れ烈風手裏剣	↓↘→＋BC

羅刹

●必殺技

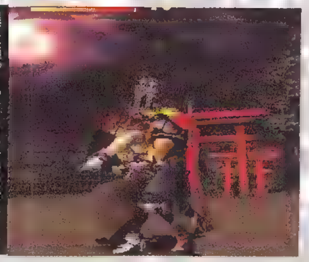
猿舞	←↓↙＋AorBorCorD
もず落とし	→↓↘＋C
（怒）	怒MAX時→↓↘＋AB
罰	←↙↓↘→＋C
雷	→↘↓↙←＋C
罾	しゃがんでいる相手に↘＋C

●秘奥義

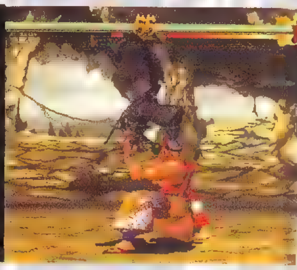
真もず落とし	←↙↓↘→＋BC、→↓↘＋C


烈風手裏剣。手裏剣の大きさがハンパじゃない烈風手裏剣。空中版もあるでよ


爆炎龍。毎回グラフィックが変化する爆炎龍だが、今回はこんな感じ


爆炎陣。見にくいけど爆弾を仕かけてます。今回もレバガチャで取れちゃう？


罰。羅刹半蔵の連続投げは今回も健在だ。投げキャラ好きにはたまらんね


罾。しゃがんだ相手を投げられる下段投げ。威力はどんなもんかのう


真もず落とし。腕に打撃を加えてからもず落としを決める。ポキポキいい音します

●キャラ解説



解説／ジェイケイ

修羅は前作同様に投げ技が中心。移動投げの顔砕旋風打や、連続入力式の天地大洛、ダウン中の相手を投げる技などを新たに会得している。放り上げは確認できなかったが、四肢破壊固め＆粉砕大落下は腕打遠心投や前述のダウン投げからつなげられるようだ。

羅刹はお笑い…もとい特殊な打撃技中心のキャラに変化。地面にもぐる怒裏流、口から炎を吐く熱々罵穴、ガードしながら突進してパンチを連打する常沌埒手など、怪しい技が目白押しだ。通常技も、拳を飛ばしたり、足を回転させたりとなかなか芸が細かいぞ。

ちなみに、鉄砕丸は玉込めなしで出せるようになった。

技コマンド表

修羅

●必殺技

腕打遠心投	←↙↓↘→＋C
四肢破壊固め	腕打遠心投中に ←↙↓↘→＋C
粉砕大落下	腕打遠心投中に →↘↓↙←＋C
頭蓋落砕	しゃがんでいる相手に↘＋C
顔砕旋風打（ガンサイセンプウダ）	→↘↓↙←＋C
（怒）	怒MAX時→↘↓↙←＋AB

●秘奥義

天地大洛（テンチタイラク）	←↙↓↘→＋BC・→↓↘＋A・→↓↘＋B

羅刹

●必殺技

カラクリ壱番起動　鉄砕丸	↓↘→＋AorB
（怒）	怒MAX時↓↘→＋AB
カラクリ五番起動　怒裏流（ドリル）	→↘↓↙←＋AorB
カラクリ拾七番起動（アツアツバーナー）	←↓↙＋AorB
（怒）	怒MAX時←↓↙＋AB
カラクリ九番起動　常沌埒手（トコトンラッシュ）	→↓↘＋AorBヒット中にAorB
カラクリ四番起動　歯止刃	←↓↙＋C

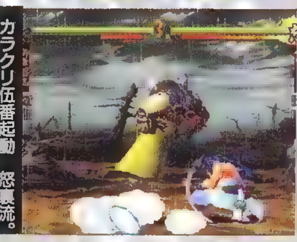
●秘奥義

カラクリ四拾参番起動　魔神丸（マシンガン）	↓↘→＋BC


顔砕旋風打。少し前進して相手の足をつかみ、そのまま左右に叩きつける技


腕打遠心殺。今回は振りまわしたあと放り上げるようになったぞ（追加技アリ）


天地大洛。修羅の秘奥義。叩きつけ→引きずり起こしてパンチ連打→放り投げの連続投げだ


カラクリ伍番起動　怒裏流。地面にもぐったあと、Aだと相手の正面、Bだと背後に出現する


カラクリ四番起動　歯止刃。演出が変化。武器を噛んだまま、頭だけ回転して振りまわすのだ


カラクリ四拾参番起動　魔神丸。羅刹の秘奥義。鉄砕丸に似た技からマシンガン掃射、そして巨大鉄球で締める



ザ・キング・オブ・ファイターズ'98

DREAM MATCH NEVER ENDS

設定原画集&キャラクターラフイラスト



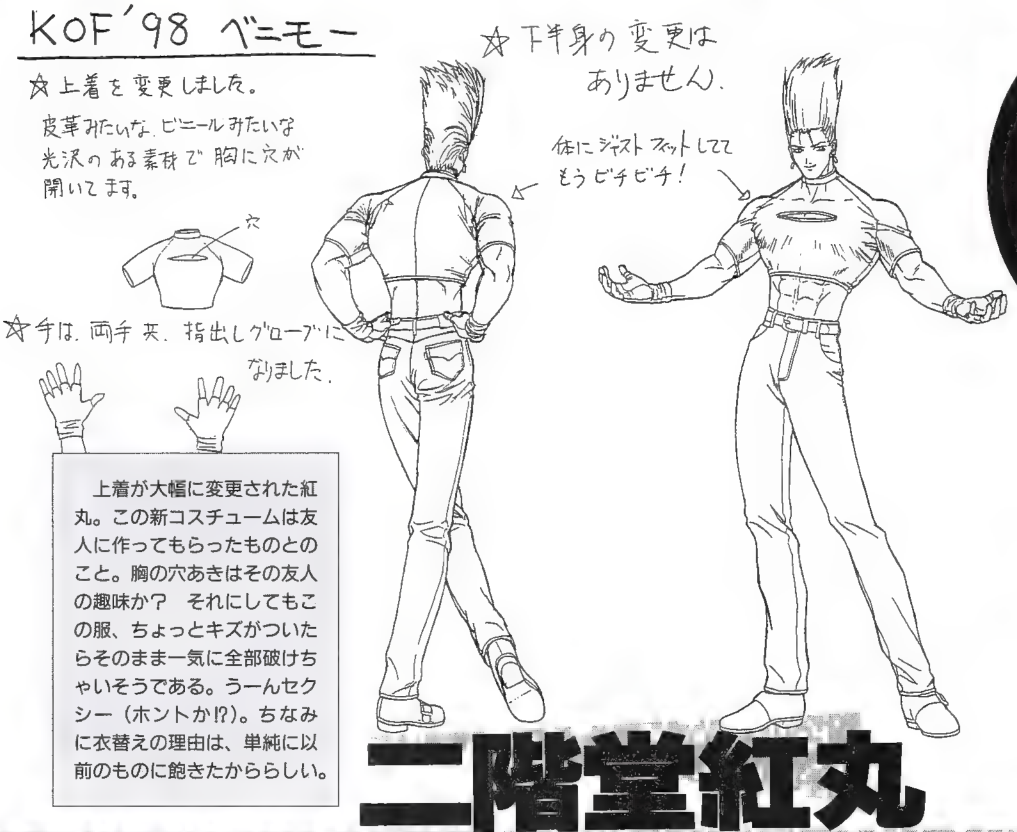
©SNK1998

設定原画

今回は基本的に変更のあったキャラ&復活キャラ以外の設定原画は描かれてないのだ。

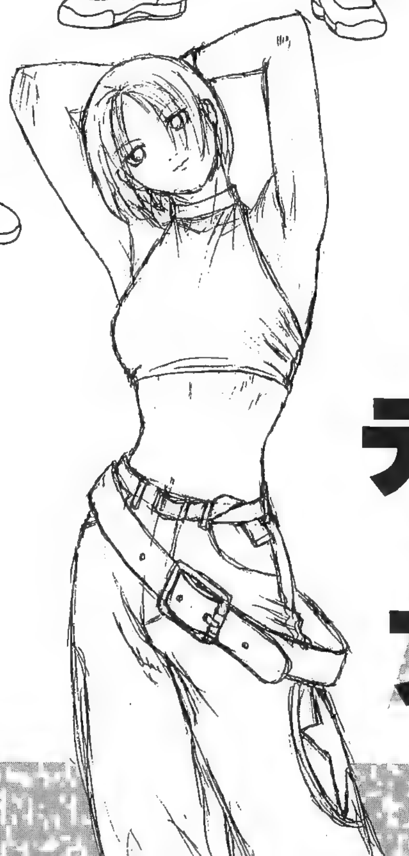
変更キャラ

二階堂紅丸



上着が大幅に変更された紅丸。この新コスチュームは友人に作ってもらったものとのこと。胸の穴あきはその友人の趣味か？　それにしてもこの服、ちょっとキズがついたらそのまま一気に全部破けちゃいそうである。うーんセクシー（ホントか!?）。ちなみに衣替えの理由は、単純に以前のものに飽きたかららしい。





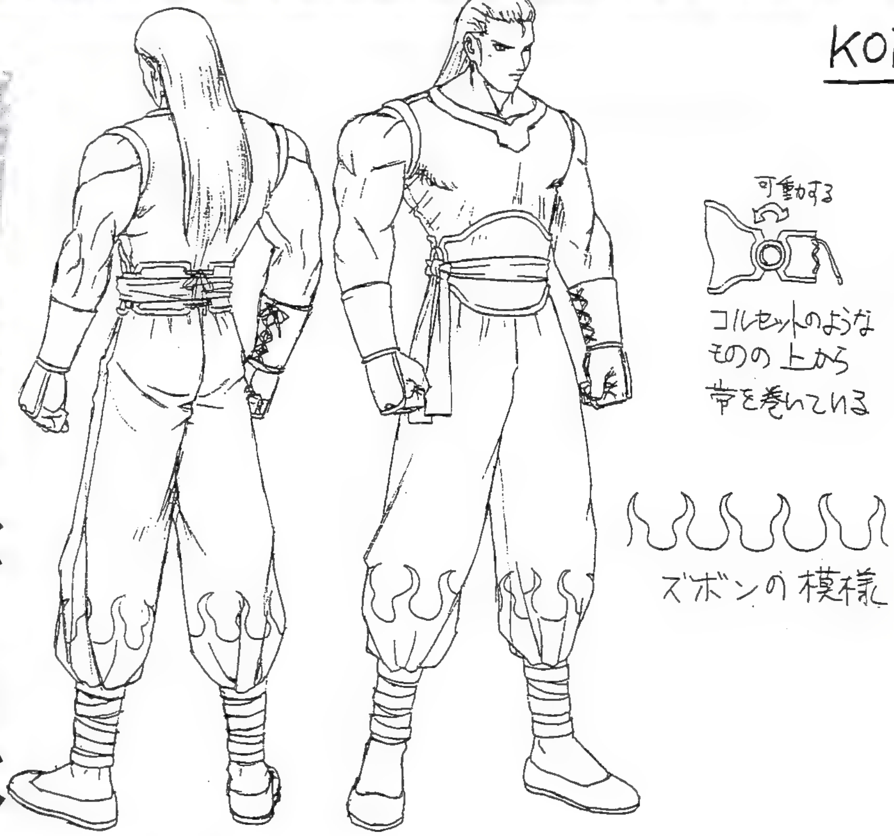
矢吹真吾 & テリー・ボガード & ブルー・マリー

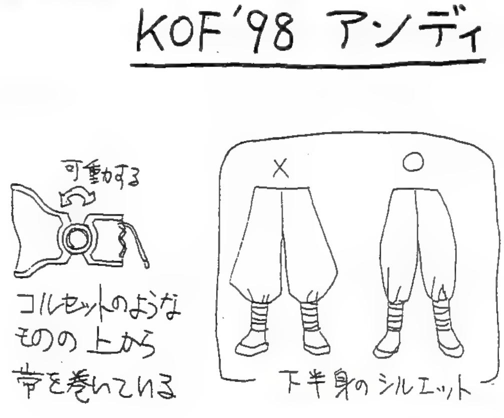
なぜこの組み合わせ？　担当したデザイナーの方が一緒だったんでしょうか？

真吾はちゃんと『'97』で京にもらったグローブを身につけてます。襟章も京のものとおそろいかと思いきや、中には「真」の文字…。スニーカーはカッコよし。

テリーも微妙に変わってはいるんだけど…。

アンディ・ボガード

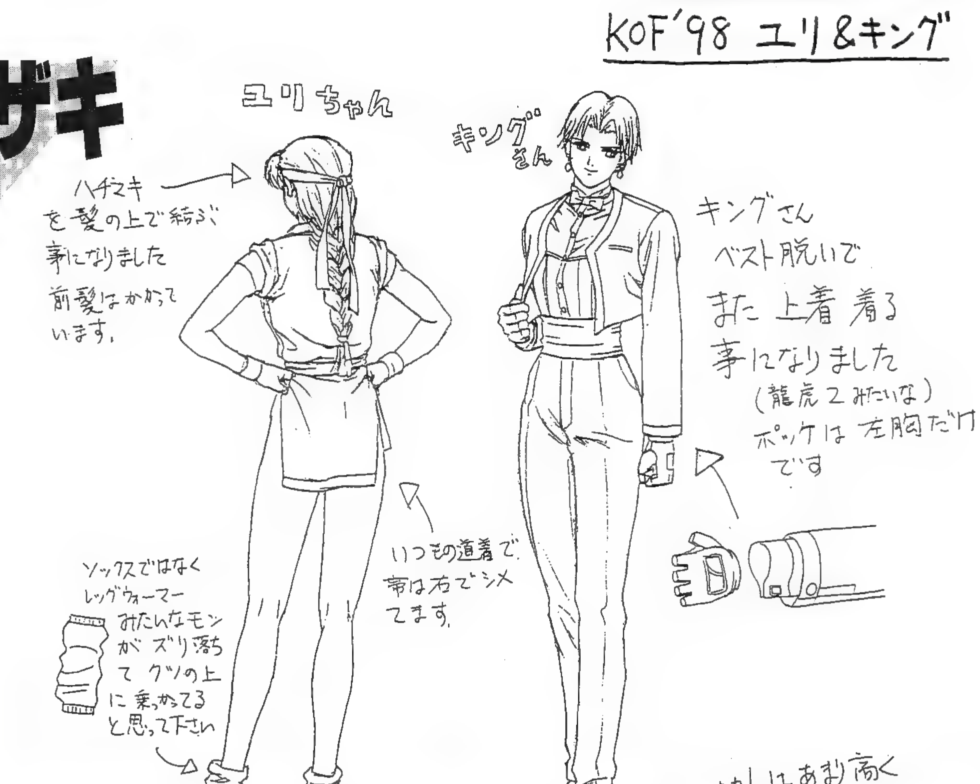




少し衣装が変わったアンディ。コルセット（？）のようなものを巻いて防御力アップか？　ちなみにズボンにあるファイヤーパターンは、最近はKOFシリーズのみで、餓狼シリーズでは見かけなくなってきている。

そういや今年の舞との登場デモ、最初は白無垢&紋付き袴という案もあったらしい…。

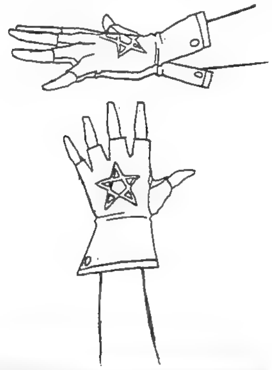
ユリ・サカザキ&キング

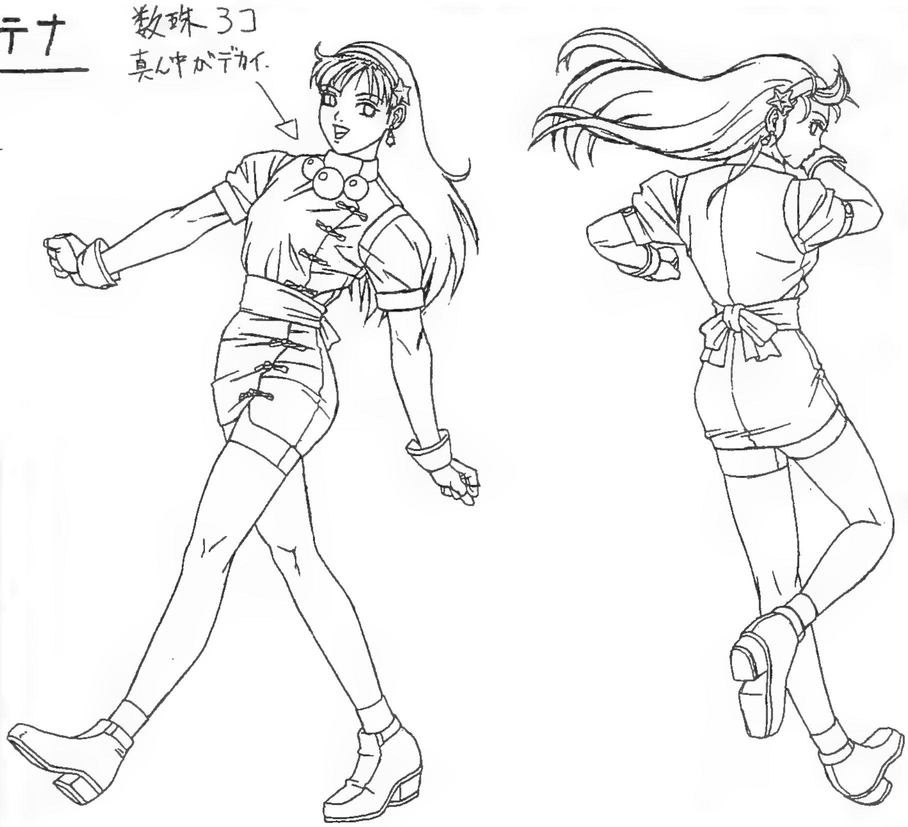


キングさん、ベストからまた上着に戻りました。いちおう男装なんだろうけど、もはや昔男で通してたなんて信じられませんな。つーか、ラインでバレバレ。

ユリちゃんも微妙に変化してます。頭のあれ、バンダナじゃなくて単純にハチマキだったんだね…。前からのショットは残念ながら拝めず。

麻宮アテナ

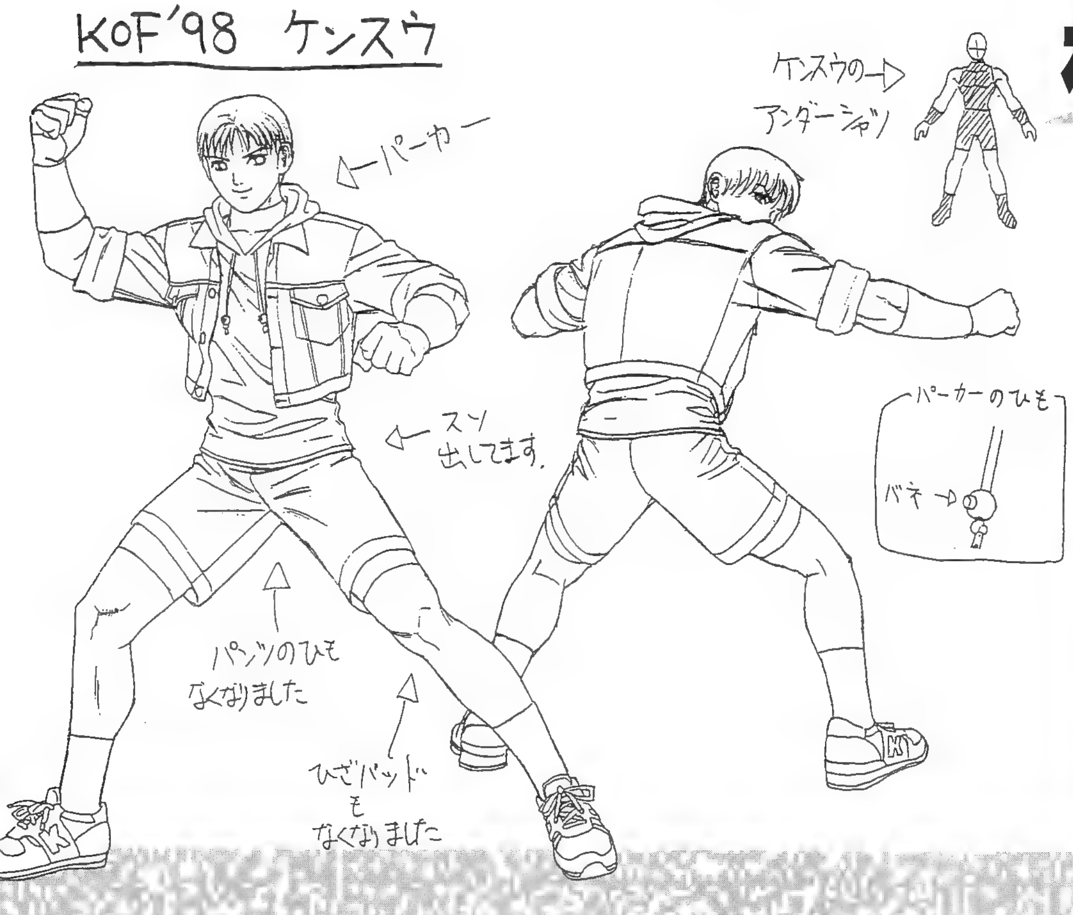


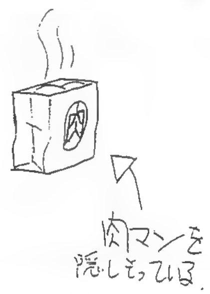


もはやKOF恒例となったアテナの衣装チェンジ。今年のスタートデモは『'94』から『'98』までの衣装がすべて見られて、ちょっぴりおトクな感じかも？

さらにシャイニングクリスタルビットでは、ランダムで初代アテナの水着ショットも披露♡ うーん、今年はアテナファン、幸せダネ♡

椎拳崇





アテナに負けじと（?）ケンスウも衣替えを敢行。アンダーシャツがひそかにTMRを意識してると思うのは俺だけか？

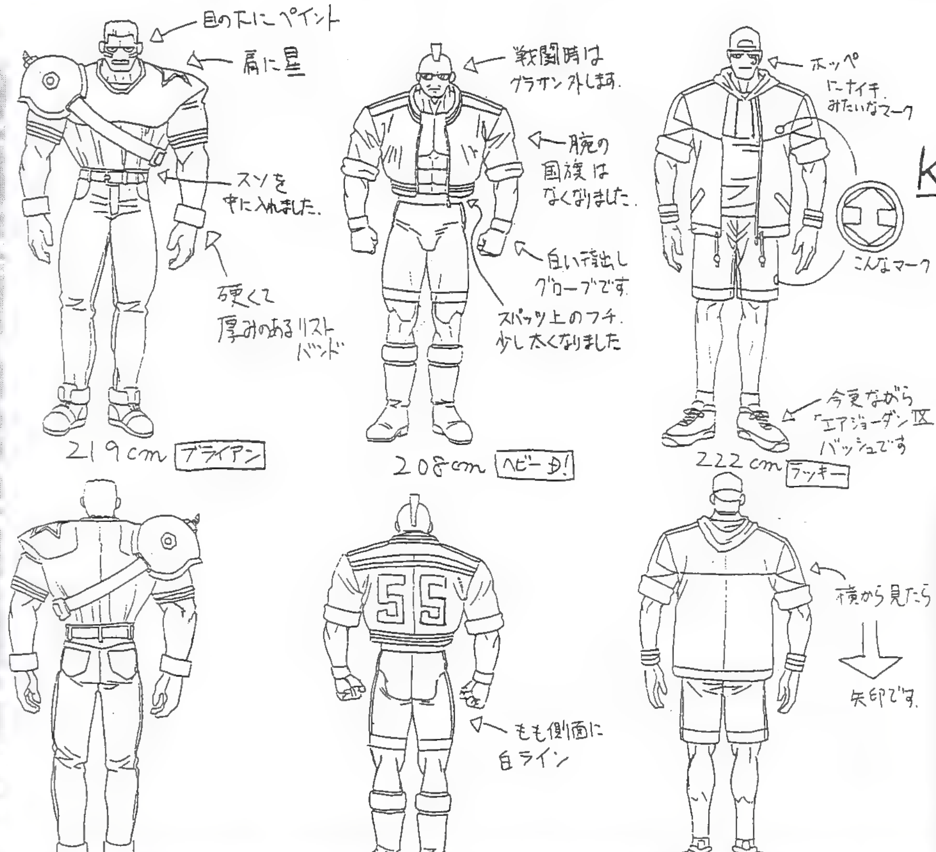
肉マンは服の中には入りそうにないので、相変わらずサイコパワーでどこかに隠し持ってると思われる。人を助けるための力、サイコパワー…。まぁいいけど。

復活キャラ マチュア&バイス

強くてキレイなお姉さんズ復活！　嬉しいねえ♪　これでシェルミー加えて「女オロチチーム」もできるな。仲悪そうだけど。
　ちなみにマチュアの趣味はスカルピー造型。このスカルピーっていうのは造型用の粘土のことで、これで人の顔をたくさん作って遊んでるらしい。想像すると少し怖いよう。



アメリカンスポーツチーム



（一部の）アツいファンの声援を受け、見事に復活！　どうやら「97」で社たちに倒された出場者は別人らしいが…。それにしちゃ含みのあるあのラッキーの発言は、人ごととは思えなかったから、ということだ。
　それにしてもみんな身長が2m以上！　KOFの平均身長、一気に上がったな…。

おやじチーム

KOF'98 オヤジチーム

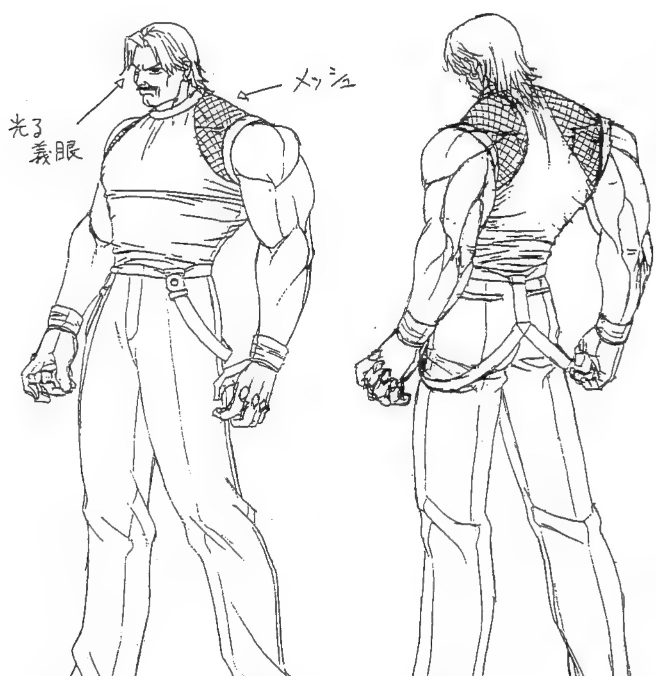
この人達はデザインの変更はありません！
ただ、ハイデルンのメインカラーは「夜戦仕様」でダークブルーになりました。



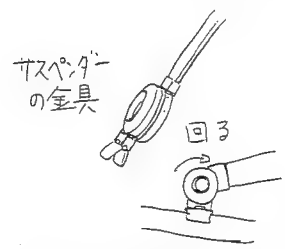
オヤジマニアにはたまらんこのドリームチーム、結成のきっかけは、タクマとハイデルンが赤ちょうちん「ひょうたん」でたまたま知り合ったことからだとか（なんとNCDソフト「KOF'96ネオジオコレクション」にその時のイラストが！）。あれ？　でもたしかその時、竜白もいたはずなんだけど…。

ルガール

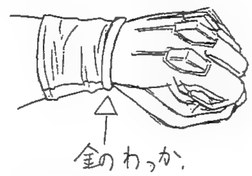
KOF'98 ルガール様



☆ Ω（オメガ）ではありません
'94のルガールがベースです。



ナックルには金属パーツを埋め込んであります。



塵となった状態からみごと復活のルガール。ちなみに新しい秘書さんは赤い髪の毛の方が「ヒメーネ」、黒のボブの方が「アヤ」というそうだ。やっぱりルガールと秘書は切っても切れない関係なんですかねえ？
さらにルガールといえば黒ヒョウ。しっかりEDの１枚絵にまぎれこんでます。

キャラクターラフイラスト

こちらは森気楼氏によるキャラクターイラストのラフ段階。決定稿とはポーズが違うキャラもいるのだ。よく見比べてみよう。

主人公チーム

ラフイラスト



紅丸の位置や目線が変わってるとか、そういう細かいことはすべて大門のインパクトの前に吹き飛ぶのみ。スゲエ。

…どうしちゃったの、大門？

決定稿



餓狼伝説チーム

決定稿



細かいしぐさに変更アリ



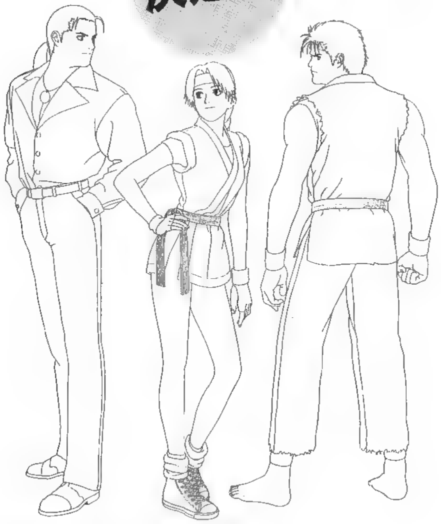
ラフイラスト

ほとんど変化はないものの、アンディの足の位置や表情が微妙に違う。ジョーも決定稿の方が口の開け方デカし。

龍虎の拳チーム

視線に注目

決定稿



全員ポーズが変わってます。3人の視線の行く先が、彼らの微妙な関係を物語る…かもしれない。



ラフイラスト

怒チーム

レオナの顔が！…

ラフイラスト





決定稿

決定稿に比べてレオナの顔のりんかくが心なしか丸い？他にも足の位置がやや変化してます。

サイコソルジャーチーム

決定稿



ラフイラスト



アテナ、成長する？

ほとんど変わりはないと思いきや、気持ちアテナの背が高いような気が…。チンのひょうたんの位置もちと違う。

キムチーム

ラフイラスト



決定稿



チャン、しぼむ？

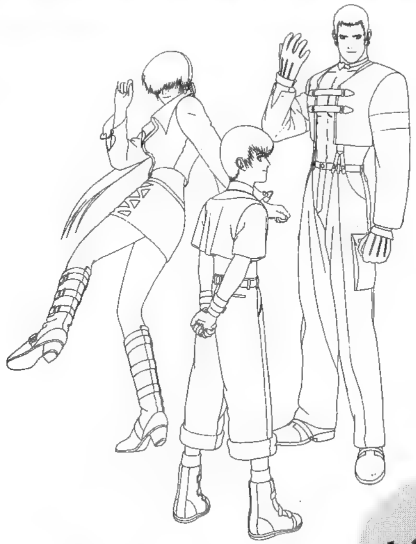
決定稿と比べてみれば一目瞭然。チャン小っちぇー。キムとほとんど同じ身長のように見える!?

オロチチーム

ラフイラスト



決定稿



極悪社参上!?

ポーズ自体は変化なし。社の顔、眉毛がうすい&少しタレ目ぎみなのが極悪に見える要因か。

八神チーム

決定稿



ラフイラスト



バイス大幅変更

バイスのポーズが大変更。決定稿の「だっちゅーの」ポーズもいいけど、こっちの足もいいっすね。どうする?

ヘビィ・D！の顔、陰影が実線で描かれてるためか、なんとなく生活に疲れたオッサン顔になってるような…。

アメリカンスポーツチーム



ラフイラスト



決定稿

D!さん ほんとに20代？

矢吹真吾



決定稿



ラフイラスト

ほぼ変更ナシ！

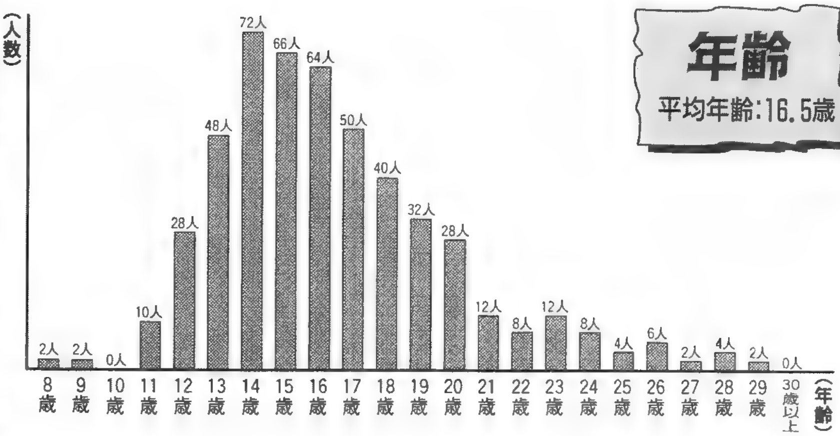
ほとんど変更ナシ。…あ、ラフイラストの方は人差し指のツメが見えてる。…意味ないか。

「NFってどんな人が読んでいるの?」と、かねてより多くの読者から質問が寄せられていたのだが、今回、とじこみハガキのアンケートを集計し、それに答えようではないか。
集計方法は98年7～8月号のアンケートハガキを、無作為にそれぞれ250名ずつ、計500名選び、回答の比率を割り出すといういたってシンプルなもの。この記事で、よりNFを身近なものに感じていただけたら幸いである。

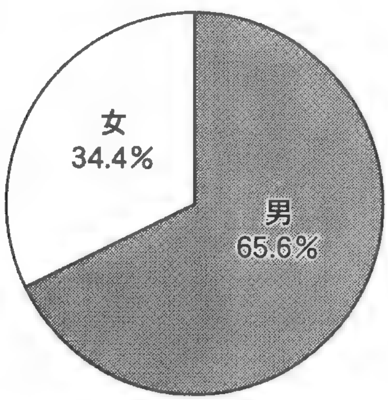
ネオジオフリーク 読者像調査結果報告

年齢

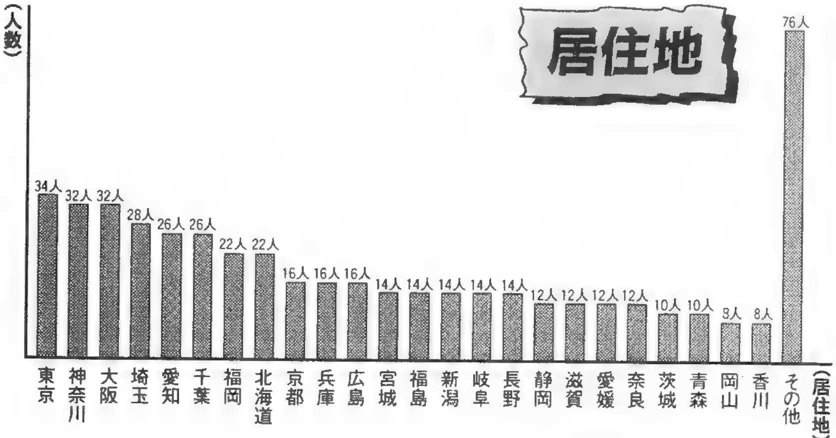
平均年齢:16.5歳



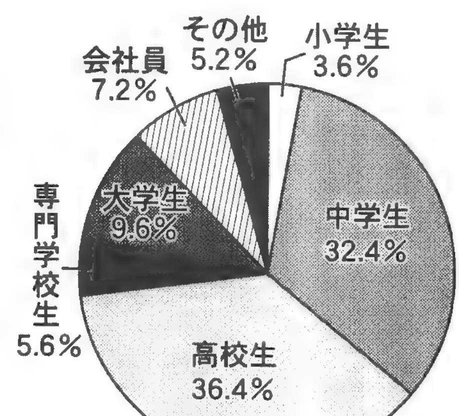
性別



居住地



職業



まずは男女比率だが、女性が34％強となっている点に注目。3年前はわずか2.5％、去年は22％に比べると確実に上がっている。「格ゲーは男の物」という認識は大昔の話なのだ。
続いて購入層だが、大方の予想通り、中・高校生がメイン。しかし、20歳以上のアダルト層も、決して少ないわけではないぞ。問題は低年齢層。昨年は小学生以下の購入者が9％もいたというのに、今回の調査で3.6％と大幅ダウン。どこかの出版社のように低年齢向け別冊でも作るか?
居住地は、さすがに東京が高い。しかし、地方も人口に応じて売れているのだ。まあ、全国的に広がっていてくれて編集部としては安心したぞ。
ちなみに今回は、台湾から購入してくれたという熱心な読者もいたのだ。

面白かった記事

（複数回答）

続いて読者のみならず、むしろ編集者の方こそ気になってしまう人気記事の集計である。人気記事の担当者は編集部内でも鼻高々だが、逆に企画した記事が誰にも見向きもされないと、上からの恐怖のお呼び出しが…。7・8月号それぞれ1人3つまで回答してもらったぞ。

7月・8月ともに、やはり人気を集めたのがKOF関連の記事。7月号のデータファイルは、新情報がなかったにも関わらず堂々の1位に。8月号の『'98』新着情報も、恒例の人気投票をも押さえるほどの票を集めたのだった。

そして8月号、突如はじまった「中村はん」がいきなりの第3位。やはりSNKの楽屋ネタは、読者にとって興味のあることなのだろうか。ちなみに編集部の評判も◎。

98年8月号

順位	記事名	人数
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	132人
2	第7回ネオジオキャラ オフィシャル人気投票結果発表	102人
3	SNK宣伝課　中村はんの今日もタルいわ	68人
4	KOF炎の不条理劇場	61人
5	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	38人
5	SNK開発インタビュー	38人
5	パオパオカフェへようこそ！	38人
8	メタルスラッグ2	35人
9	キャラクターテキスト	28人
10	コンシューマ・インフォメーション	25人
11	Hello,Goodbye	24人
12	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	15人
12	ねおちゅぴ通信	15人
14	さかなのさんぽ	13人
15	The Break !!	9人

98年7月号

順位	記事名	人数
1	KOFデータファイルvol.3	98人
2	リアルバウト餓狼伝説2	79人
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	73人
4	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	59人
5	KOF炎の不条理劇場	55人
6	リアルバウト餓狼伝説2 設定原画集	52人
7	パオパオカフェへようこそ！	51人
8	イラスト講座	47人
9	遊びは終わりだ!!	30人
10	へへ、燃えたろ？	18人
11	格ゲー館	16人
11	キャラクターテキスト	16人
13	NEO·GEO TOPICS	14人
14	碧い砂時計	13人
14	月刊4コマFREAK	13人

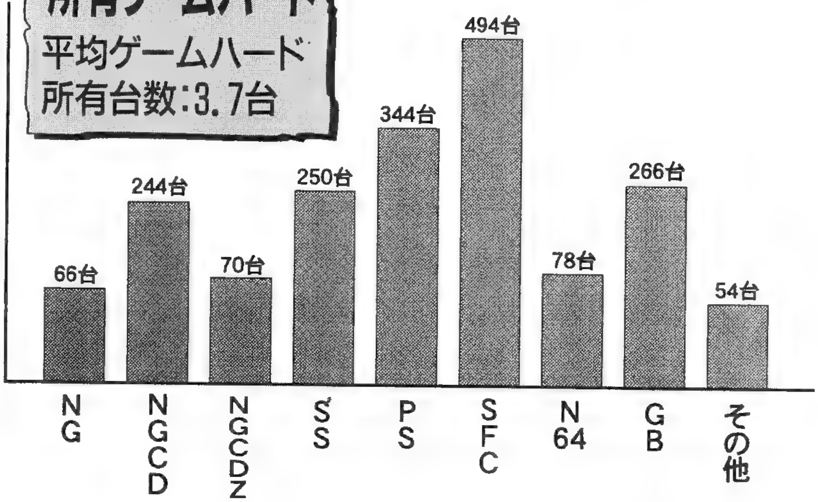
うーむ、やはり時代の流れには逆らえないのであろうか。ネオジオ専門誌でありながらもPS強し。しかし、NG、CD、CDZすべてを合計するとまだまだPSには負けていないぞ。もっとも、一人でNGとCD、CDZを持っている人もいるので普及率と考えると…。

そしてネオジオを持っていない読者は、去年の25%をはるかに下まわる4割弱…。それでも本誌を買ってくれているということは、「SNKのキャラが好き」もしくは「ネオジオ欲しいけど見つからない」ということだろうか…。

SSとPSに関しては、両方持っている人が非常に多い。代表的なゲームは一通りできる環境にしておきたいという、いわゆるヘビーユーザーが多いのだろうか。

所有ゲームハード

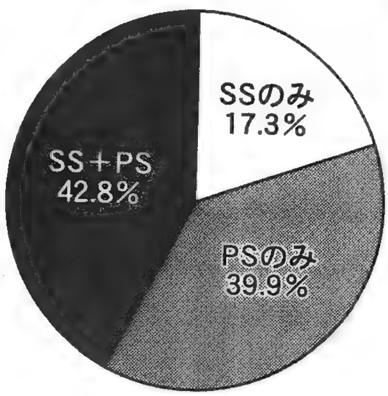
平均ゲームハード所有台数:3.7台



SS or PS所有率

持っている:83.2%
持っていない:16.8%

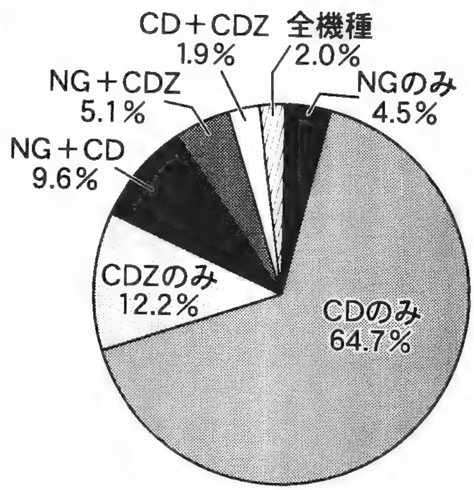
（内訳）

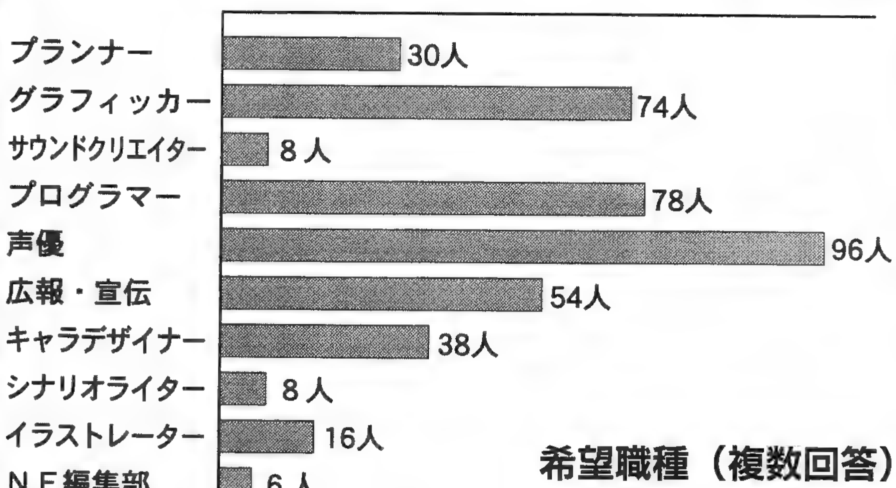


ネオジオ所有率

持っている:62.4%
持っていない:37.6%

（内訳）





希望職種（複数回答）

ゲーム業界就職希望

Yes:67.2%
No:32.8%

最近は落ち着きを見せているものの、まだまだみんなゲーム業界に興味を持っているようだ。しかし、多くの人が声優とグラフィッカーを希望。グラフィッカーはともかく、声優は一概にゲーム関連とはいえないぞ。また、「中村はん」の影響かどうかは知らないが、広報・宣伝も人気。けど、実際のところとなると…いやいや、何でもないっす。

NEO・GEO ROM&CD 売り上げランキング TOP10

8月版

7月16日～8月15日

CD版『RB2』初登場で1位に!! 移植版ではベストが大活躍!

順位	タイトル	コメント	ポイント	発売日
1	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS CD	体力ゲージだけでなく、タイムリミットつきのサバイバルモードが追加されているぞ。どこまでいけるかな？	3,918P	'98.7.23発売
2	メタルスラッグ2 CD	コンバットスクールのすべての訓練で満点を取ると『大魔王』に昇格する。はっきりいって、並の腕では無理…!?	2,546P	'98.6.25発売
3	～幕末浪漫～ 月華の剣士 CD	ROM版でもあったプラクティスモードは連続技の練習にもってこい。自分だけの新連続技を開発してみよう!!	1,115P	'98.3.26発売
4	メタルスラッグ2 ROM		793P	'98.4.2発売
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 CD		651P	'97.10.30発売
6	～幕末浪漫～月華の剣士 ROM		474P	'98.1.28発売
7	ブレイジングスター ROM		416P	'98.2.26発売
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル CD		315P	'97.3.30発売
9	ネオジオカップ'98 THE ROAD TO THE VICTORY		279P	'98.7.30発売
10	餓狼伝説3 CD		152P	'95.4.28発売

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉

ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10 ソフマップビル
☎03-3253-3030

ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店☎06-634-4020
4号店☎06-634-5820
7号店☎06-634-2076

〈あくとグループ〉

ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉

カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4 JMビル1F
☎03-5680-5290

他、加盟店76店舗

PS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャルDOMINATED MIND	486P	'98.6.25発売
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	392P	'98.5.28発売
3	リアルバウト餓狼伝説〈ザ・ベスト〉	375P	'98.7.23発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ザ・ベスト〉	298P	'98.7.23発売
5	真説サムライスピリッツ武士道烈伝〈ザ・ベスト〉	115P	'98.7.23発売

SS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション	399P	'98.8.6発売
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	327P	'98.3.26発売
3	サムライスピリッツベストコレクション	314P	'98.8.6発売
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	212P	'97.12.23発売
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	103P	'97.12.31発売

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

今月のソフト人気ベスト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	576P
2位(1)	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	513P
3位(－)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	474P
4位(3)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	425P
5位(4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	344P
6位(9)	侍魂～サムライスピリッツ～	SNK	格闘アクション	225P
7位(5)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	格闘アクション	200P
7位(6)	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	200P
9位(7)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	153P
10位(10)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	144P

総評

先月とはうって変わって、今月は全体的に票が散らばりました。

集計していても、どんな結果になるのかまったく見当がつきませんでしたが、その中でも、確実に得票数を伸ばしていった『KOF'97』がまたまたトップに踊り出ました。

強いストーリー性と、技の入りやすさ（暴発もしやすいけど…）に人気が集中したようです。最新作『'98』もランクインした現在、今後の得票数が気になるところですね。

2位は『月華』。『'97』と1、2を争うのが最近の定番となっています。来月はどうなっているのでしょう？

3位は、初登場の『KOF'98』です！　まだ稼働しはじめたばかりの時期に送られてきたハガキで、すでにこの人気。さすがは最新作です。今後の伸びにも期待大！

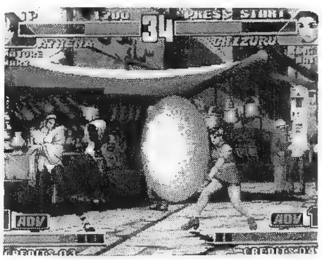
4位は、『KOF'98』の台頭により1ランクダウンした『RB餓狼』。次々と新作が発売されるにもかかわらず、息の長いソフトです。

5位は、累計で1位に返り咲いた『KOF'96』です。コマンド受けつけなど問題点もあったゲームですが、『'96』で登場した新キャラやストーリー性、『'95』とはうって変わったCPU戦の難易度などが高く評価されているようです。

『侍魂』は今回6位。稼働数の少なさにもめげず、着実に票を伸ばしています。

7位以下は、息の長いソフトが多いですが、今後新作が発売されたらどうなるか…気になるところです。

累計では、前述した『'96』が1位に戻った他、順位がかなり入れかわっています。月間ベスト10外のソフトでも、上を狙える可能性があります。投票、お待ちしています！



初登場3位の『'98』。やはりKOFシリーズは強い!!



根強い人気の『RB』。本当によくできたゲームだった

月間NEO・GEOソフト読者人気ベスト10!

NF BEST10

『KOF'97』一歩リード!!
あとを追う『月華』『'98』は…!?

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!! どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう！

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ワースト10

NF WORST 10!

禁断のワーストランキングの発表だ！
勇気ある投票待ってます!!

今月のソフト人気ワースト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(8)	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	185P
2位(4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	132P
3位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	129P
3位(—)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	129P
5位(5)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	108P
6位(9)	侍魂 ～サムライスピリッツ～	SNK	格闘アクション	80P
7位(10)	龍虎の拳2	SNK	格闘アクション	73P
8位(3)	餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	65P
8位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	65P
10位(—)	わくわく7	サンソフト	格闘アクション	64P

このコーナーの存在について、さまざまな意見が寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断（笑）のコーナーではありますが、みなさまの勇気ある一票をお待ちしています♡

【読者の一言】

〈～幕末浪漫～月華の剣士〉
なんかすぐあきる。対戦でも、対空やジャンプ斬りの判定が強いヤツが勝つ。ほとんどが女性によるキャラ人気で保っているようなもの。
●PN／和泉守兼定（徳島県）

私がいいたいのはCD版。ボイス減りすぎ。でもイラストギャラリーあるからいいか♡
●PN／葉月一七（神奈川県）

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'95〉
ここからキャラ人気指向が本格的になり、SNKの歯車が狂いだした。
●PN／アンチKOF（新潟県）



賛否両論激しいです。でも、それだけプレイしてる人が多いってことかな？

【読者の一言】

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〉
ストーリーがしっかりしてて、すごいなあと思った。キャラもみんな好きだし、超必殺技がつなぎやすかった（つなげられるキャラが多かった）というのもポイント高し。
●山本直樹さん（大阪府）

〈～幕末浪漫～月華の剣士〉
キャラがとっても魅力的。あとストーリーも大好き。心から好きになれるゲームです。
●PN／葉月一七（神奈川県）

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'98〉
待ってました！ 祝、ルガール復活！ 祝、スポーツチーム復活！ 神器3人も残っていてよかった！
●PN／トロ吹き（北海道）

ストーリーがないのは残念だけど、キャラクターがいっぱいいて、本当にお祭りみたいで楽しい♡ OPデモもかっこいい♡ 最高♡ システム変更多くて大変だけど、今年もガンガンやるぞー。
●PN／高山アオ（大阪府）

「KOFとは何か」を考えたら、非常によいゲームだと思います。これは好きです。
●PN／桐生悠樹（京都府）

〈リアルバウト餓狼伝説〉
『生身』のギース様が出てくるのは、この作品が最後。何だかせつなくなる…。
●PN／黒森音葉（東京都）

ギースに差しのべられた手には、復讐うんぬんを超えた一人の格闘家としての思いが伝わってきた。
●PN／アンチKOF（新潟県）

〈侍魂～サムライスピリッツ～〉
初めてまともにゲーセンでプレイし、EDを見れたから。もちろん右京で♡
●PN／いとう馨（秋田県）

〈サムライスピリッツ天草降臨〉
64の方も好きなんですが、遊びやすさを見ると、やっぱりこっちの方が好きです♡
●PN／如月海（兵庫県）

お便り募集

このコーナーは皆さんの投票が命♡ アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、好きじゃないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。
ゲームについてのコメントも募集中！ 熱いご意見待ってまーす♡

〈宛先〉
〒112-0005
東京都文京区水道
2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	6,558P
2位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	6,378P
3位(3)	リアルバウト餓狼伝説	6,038P
4位(4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	5,882P
5位(5)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	4,653P
6位(8)	～幕末浪漫～月華の剣士	4,494P
7位(6)	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	4,233P
8位(7)	サムライスピリッツ天草降臨	4,285P
9位(9)	真サムライスピリッツ	3,192P
10位(10)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	2,373P
11位(11)	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	1,700P
12位(13)	餓狼伝説3	1,676P
13位(12)	風雲スーパータッグバトル	1,627P
14位(14)	餓狼伝説スペシャル	1,618P
15位(16)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	1,405P
16位(17)	侍魂～サムライスピリッツ～	1,401P
17位(16)	サムライスピリッツ	1,372P
18位(18)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	1,147P
19位(19)	天外魔境真伝	886P
20位(23)	メタルスラッグ2	739P
21位(25)	マジカルドロップIII	670P
22位(20)	龍虎の拳2	669P
23位(21)	メタルスラッグ	661P
24位(22)	パルスター	658P
25位(24)	わくわく7	568P
26位(28)	ブレイジングスター	498P
27位(26)	NINJA MASTER'S	480P
28位(—)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	474P
29位(27)	ワールドヒーローズパーフェクト	459P
30位(34)	ティンクルスタースプライツ	413P
31位(30)	ソニックウィングス3	391P
32位(29)	餓狼伝説2	390P
33位(33)	KOF'96 NEO・GEO Collection	369P
34位(31)	マジカルドロップ2	364P
35位(32)	パズルボブル	362P
36位(36)	BREAKERS	321P
37位(35)	ビューポイント	315P
38位(37)	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	309P
39位(38)	ギャラクシーファイト	280P
40位(39)	ステークスウィナー	248P
41位(40)	ビッグトーナメントゴルフ	226P
42位(41)	超人学園ゴウカイザー	183P
43位(42)	ソニックウィングス2	172P
44位(43)	餓狼伝説	169P
44位(45)	ダブルドラゴン	169P
46位(44)	神凰拳	165P
47位(46)	ステークスウィナー2	147P
48位(48)	マネーアイドルエクスチェンジャー	127P
49位(47)	風雲黙示録	115P
50位(50)	龍虎の拳	99P

ⒸSNK 1996 ⒸSNK 1997

ネオジオトピックス

イベント

東京ビッグサイトにて東京キャラクターショーついに開催！

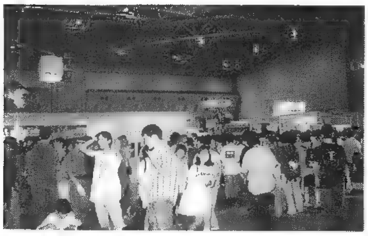
8月号でお伝えした「東京キャラクターショー」は、8月2日（日）、3日（月）の2日間で、3万5千535人の入場者を数え、大成功の内に終了した。

初日は猛暑にもかかわらず、4日前から順番待ちをしていたという熱心なファンを先頭に、およそ1万2千人が2キロにもおよぶ大行列を作った。開場直後の待ち時間は何と2時間。それだけ多くの人の期待を集めたイベントだったのだ。

会場内の各ブースでは最新ゲームの体験プレイ、会場限定オリジナルグッズの販売、さらに声優や開発者のトークショーなどのイベントがもりだくさんで、訪れたファンの熱気に包まれていたぞ。

さて気になるSNKのブースだが、『KOF'98』『ネオレーザー』をプレイできた他、キャラクターグッズの販売や『サムライスピリッツ2 アスラ斬魔伝』のデモ画面を放映と、人気タイトルにいち早く触れることができ、つねにファンの人だかりが絶えなかったのだ。

今回の東京キャラクターショーは初めての試みだったが、これだけ盛況に終わったイベントだけに、今後も継続的に開催して欲しいものだね。



会場限定グッズも多く、熱心なファンが列をなしたのだ



やはり一番人気は『KOF'98』。すごい列ができていたぞー！

収録

KOFアレンジCD！今年は池澤春菜がボーカル曲を収録!!

好評の「KOF'98サウンドトラックス」に続き、9月18日に早くもアレンジ版が登場するぞ！

おなじみのミュージシャンによる迫力のアレンジサウンドに加え、今回は'98アテナ役の池澤春菜さんのボーカル曲を収録。

スタジオにてレコーディング中の彼女にコメントをいただいてきたぞ。

池澤「この前ラジオドラマでコメディっぽいアテナをやったのですが、今回は歌まで歌ってしまいまして（笑）。

アテナって、高校生なのにサイコソルジャーとしていつも戦っていますよね。そんな彼女にお休みをあげたいというコンセプトでメモを書いて、作詞家の方に渡しました。それが活かされたのがこの曲です。アテナの女の子らしい一面を感じていただけたらうれしいです。

曲はキーが高く、人間技とは思えない高音部もありましたが、自分の声質を活かしてのんびりとした気持ちで歌うことができました。ぜひCDを買って一緒に歌ってみてください。

これからもいろんな活動を通して、今までのイメージに縛られることなく、どんどんアテナのいろんな顔を広げていこうと思いますので、あたたかく見守ってください」

池澤春菜のアテナは、一体どんな顔を見せてくれるのだろうか。ファンならずとも気になるところだ。



この曲のコンセプトは池澤春菜自身によるものなのだ

ショー

最新ゲームをいち早く体験 東京ビッグサイトで「第36回AMショー」開催

最新アミューズメントマシン2千台を体感できる『第36回アミューズメントマシンショー』が、9月17日〜20日までの4日間、東京・東京ビッグサイトにて開催される。

一般公開は19日、20日の2日間で、会場では最新ビデオゲームやアミューズメントマシンが展示されており、それらを無料でプレイすることができるぞ。また、オークションやスタンプラリーなどのイベントも開催される他、会場でしか手に入らないオリジナルグッズも販売される予定だ。

もちろんSNKも『サムライスピリッツ2 アスラ斬魔伝』、『KOF'98』などの出展予定の他、色々なイベントも予定している（くわしくは表を参照）。

入場料は大人（高校生以上）千500円（前売り千円）、女性・小中学生千円（前売り500円）、未就学児童・60歳以上無料。前売りはチケットぴあ、チケットセゾン、CNプレイガイド、JR東日本みどりの窓口、びゅうプラザ他で発売中。

最新ゲームを一足先に体験できる「AMショー」、見逃す手はないぞ。

SNKブース・イベント予定

9/19（土）	PM1:00〜（予定）	「餓狼伝説イベント」 出演：石井康嗣、結城比呂、曽木亜古弥、生駒治美
	PM4:00〜（予定）	「侍魂イベント＆ねおちゅぴ公開録音」 出演：生駒治美、神谷けいこ、中村大樹、南かおり
9/20（日）	PM1:00〜（予定）	「月華の剣士イベント＆アニゲマスター公開録音」 出演：麻績村まゆ子、粟根まこと、西川葉月
	PM3:30〜（予定）	「KOFイベント＆ねおちゅぴ公開録音」 出演：野中政宏、安井邦彦、池澤春菜、モンスター前塚、粟根まこと、西川葉月、生駒治美、神谷けいこ

※イベントの内容・時間・出演者等は予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。

ショウ

新作ゲーム満載!!「東京ゲームショウ'98秋」のペア入場券をプレゼント

回を追うごとにパワーアップしていく東京ゲームショウが今秋も開催される。5回目になる今回は10月10日、11日の2日間、千葉・幕張メッセで開催されるぞ。

好評の「キッズコーナー」の他、今回はゲームの新たな可能性を模索する「ネットワークゲームコーナー」が新設され会場はますます充実。最新ゲームの試遊はもちろん、多彩なイベントも盛りだくさん。友達同士やカップル、家族そろって楽しめること請け合いだ。この機会に最新ゲームをいち早く体験しよう。

今回はこの「東京ゲームショウ'98秋」のペア入場券を20組・40名にプレゼントするぞ。ハガキに①住所②氏名③年齢④職業⑤電話番号を記入の上、次の宛先まで。

〒104－0033 東京都中央区新川1－28－4～302

「東京ゲームショウ'98秋」チケットプレゼントネオジオフリーク係

締め切りは9月20日（当日消印有効）賞品の発送をもって発表とさせていただきます。どんどん応募してね♡

キャンペーン

サイトロン&アート10周年を記念してキャンペーン実施!!

ネオジオゲームの音楽CDの発売元としてNF読者にもなじみの深いサイトロン・アンド・アートが、今年で10周年を迎える。そこで普段の感謝の意味をこめてということ

で「SCITRON10th Anniversary FAIR」を開催するぞ。このフェアは、9月・10月発売でKOF、餓狼伝説、サムスピなどの人気シリーズ計4タイトルのベストアルバムをスペシャルプライスで発売するというもの！

またフェア中にサイトロンの商品を購入した人には「特製キャラクター&CDカタログ・デスクトップカレンダー」を店頭にてプレゼント！

さらに、応募プレゼントとして10周年を記念して製作された非売品・限定CD「SCITRON10th Anniversary Special Sampler」と「特製フローティングボールペン」が抽選で500名にプレゼントされるぞ。こちらの応募は、官製ハガキに住所、名前、年齢、性別、職業を明記の上、〒150-0041 東京都渋谷区神南1-3-4 神南ビル6F サイトロン・アンド・アート株式会社「10周年スペシャルプレゼントDMハガキ係」まで。10月5日の消印有効。

この機会に、買いそびれていたCDを買って記念品を手に入れてみては！

THE KING OF FIGHTERS'98 ゲーム大会

●ヨドバシカメラ千葉店
日時：9月19日PM12時～
所在地：千葉県千葉市中央区富士見2-3-1
TEL：043-224-1010

●ヨドバシカメラ新潟店
日時：9月19日PM1時～
所在地：新潟県新潟市花園1-1-1
TEL：025-249-1010

●ぴゅう吉祥寺店
日時：9月19日PM3時～
所在地：東京都武蔵野市吉祥寺本町1-8-22 パレスビル2F
TEL：0422-20-8053

●ぴゅう国立店
日時：9月20日PM3時～
所在地：東京都国立市中1-8-4 アレックス国立1F
TEL：042-572-7160

●ソフマップ大宮
日時：9月20日PM1時～
所在地：埼玉県大宮市桜木町2-1 大宮西武ビルアルシェ1F
TEL：048-648-2011

●シータ志木
日時：9月23日PM3時～
所在地：埼玉県志木市本町5-24-9
TEL：048-472-0920

●シーガル郡山インター店
日時：9月27日PM3時半～
所在地：福島県郡山市富田町権現林19-1
TEL：0249-61-7121

●ソフマップ大阪7号店
日時：9月23日PM2時～
所在地：大阪府大阪市浪速区日本橋3-6-18
TEL：06-634-2076



©SNK1992, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998

最新CD情報

ザ・キング・オブ・ファイターズ京

9月18日発売
2310円（税込）
CD：PCCB-00335
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
予約特典：スーパーピクチャーCD

プレイステーション用アドベンチャーゲーム「ザ・キング・オブ・ファイターズ京」のオリジナルサウンドトラックが登場！

2枚組のCDに収録された楽曲の数は102曲におよび、その中には初お目見えの「ユキのテーマ」も含まれているぞ。

既存の人気曲も新鮮なアレンジで収録されており、KOFファンを決して裏切らないできばえの一品だ！

THE KING OF FIGHTERS'98

9月18日発売
2940円（税込）
CD：PCCB-00337
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
予約特典：スーパーピクチャーCD

先月のオリジナルサウンドトラックに続き、早くも「THE KING OF FIGHTERS'98」アレンジ盤が登場！

迫力のアレンジサウンドに加えて、'98アテナの池澤春菜によるボーカル曲を収録し、さらにオールカラーブックレットに各曲解説までついた超豪華版！

曲数は10曲と少なめだが内容は濃く、充分に満足できる聴きごたえだ！

K.O.F. THE BEST

9月18日発売
2100円（税込）
CD：PCCB-00324
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
予約特典：スーパーピクチャーCD

KOFのキャラクターたちが自ら選曲・紹介するベスト楽曲に、ドラマ名場面、ボイスコレクション、そしてキャラクター座談会と新曲を加えた低価格の豪華ベスト盤！ ユキも登場し、ファン必聴の一枚だ！

侍魂 THE BEST

9月18日発売
2100円（税込）
CD：PCCB-00326
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
予約特典：スーパーピクチャーCD

「K.O.F. THE BEST」と同様の低価格ベスト盤。

ナコルル、リムルル姉妹による新曲「心をつないで」は、愛情いっぱい優しさいっぱいの曲で、彼女たちのファンは涙ものだ！

BEAST BUSTERS

9月18日発売
1890円（税込）
CD：PCCB-00336
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
予約特典：スーパーピクチャーCD

8年間の沈黙を破り、ヤツらはよみがえった。

猛暑を吹き飛ばすホラーゲームのサウンドがキミの心臓を直撃！ テクノサウンドの奏でる機械的な音色が、寝苦しい夜も涼しくさせてくれるだろう…。

〈SNKラジオ放送日時〉「ねおちゅぴ」ラジオ大阪・日曜23：30～24：00／ラジオ日本・土曜24：02～24：30／東海ラジオ・日曜23：00～23：30／「SNK一撃！ ネオ・ラ・ジオ」毎日放送ラジオ・土曜24：05～25：00

初心者向け格ゲー講座

The Break!!

講師：ジェイケイ　修羅騎士　鷹　蒼炎闘士ゆーち　DSP-たろりん　モリスケ

**イエ～イ、みんな格ゲーやってるか～い!!
今回のテーマは、『システムを知ろう』。前編は、格ゲーの超基本システムをわれらがジェイケイが解説するぞ。**

システムを知ろう 前編

解析／ジェイケイ

スポーツにしろゲームにしろ、ルールを知らなければまともにプレイできないのは当たり前。ってことで、ゲームのルールである〝システム〟を、今回から2回にわたって解説するぞ。一回目は、格ゲー全般に共通するシステムだ。

●ガード

防御面での超基本システム『ガード』には、立ち状態でのもの（レバーでガードするゲームでは←）と、しゃがみ状態でのもの（同じく↙）の2種類がある（キャラが右向きの場合）。いわゆる立ちガード、しゃがみガードだ。

前者は、ジャンプ攻撃と、下段技以外の地上技を防ぐことができる。相手が跳びこんできた時は迷わずコレだ。

後者は、中段技以外の地上技を防ぐことが可能。相手が地上にいる時はコレが安定なのだが、前述したように中段技は防げないので注意。

その他、ゲームによってはジャンプ中に攻撃を防ぐ『空中ガード』ってのもある。ただ、ガードできる条件、防げる技などはゲームごとに違うので、詳しくは別の機会に。

ガードする際に注意したいのが、ジャンプ攻撃による裏まわり。相手キャラを跳び越しつつ、後ろ側に攻撃判定があるジャンプ攻撃を当てるということの戦法は、攻撃が当たる時にはキャラの左右が入れ替わっているため、ガード方向が逆になるのだ。



裏まわりジャンプ攻撃は逆ガード。この場合は←に入れるのが正解

●キャンセル

特定の通常技を相手に当てたあと、即座に必殺技のコマンドを完成させると、通常技の戻りモーション（いわゆるスキ、硬直）をキャンセルして必殺技を出すことができる。通常技で相手を硬直させつつ必殺技を出すことができ、通常技のスキをフォローする効果もあるお得なシステムだ。

キャンセルをかける際の必殺技コマンドは、必ずしも通常技を出したあとに入力を開始する必要はない。コマンド入力の途中で通常技を出す方法もあるぞ（先行入力）。色々と工夫してみるといいかも。

ゲームによっては、通常技を当てなくてもキャンセルをかけられたり、キャンセルをかけるタイミングを遅らせることができたりする。前者は『空キャンセル』、後者は『空キャンセル or 空振りキャンセル』、後者は『遅めキャンセル』と呼ばれるものだ。



通常技を相手に当てつつ、必殺技コマンドを完成させれば…



この通り。連係に、連続技に、とにかくさまざまな場面で役に立つぞ

©SNK 1998

※上記の内容はすべて編集部調べです。なお、コマンドはキャラが右向きの時のものです。

Q and A

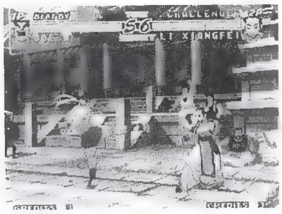
NF攻略陣が質問に答える！

Q 『RB2』のジョーで、強スラッシュキックがどぉしても出ません。必ず爆裂ハリケーンが暴発しちゃいます。コマンド入力のコツを教えてください。

●PN／木崎絵理花とJ.ー（大阪府）

A スラッシュキックは、レバーを↙↓↘→+Cと入力してしまうと出ないのだ（↙↓→や↙↘→なら出るけど）。そこで、↙からニュートラルを通して一気に→に持っていくように心がけるべし。こうすれば、最初にレバーを←に入れてしまっても、爆裂ハリケーンに化けることなく、必ずスラッシュキックを出すことができるゾ。

（DSP－たろりん）



↙↓↘→だと立ちCになってしまう。正確に↙→と入力しよう

鷹のリアルファイト ROUND3

修羅騎士　鷹　With His Friends

テーマ：『KOF'98 対戦やろうぜ！』

編：毎日暑いね〜。『KOF'98』の対戦はやってる？

鷹：まぁ〜、それなりに。でも、あんま勝てないっすよ（泣）。やっぱ一生KOFやってる奴らは強いっすね。初めてゲーセンでプレイした時は、いきなりブッ殺されちゃいましたよ（笑）。

編：ふむ。そういやEXって前回よりは使う人多いの？

鷹：まぁ多くはないけど、一応使ってる人は見かけますよ。理由は前作で〝大〟と〝通常〟しかなかったジャンプが今回では〝小〟と〝中〟も使えるようになって、ジャンプから攻めるといった選択肢が増えたし、カウンター攻撃（強くはないけど）も復活したからじゃないかな（好きな人はホント好きみたいだし）。

あとはキャラによるけど、ステップからの特殊技がお気に入りってな人も使ってるよ。これに関しては、かなりヤバイのもあるけどね。

編：鷹はどっちのモードを使ってるの？

鷹：あ〜、俺はADVっす。EX京ならガンガン攻められるから使ってもいいんだけど（つーか使いてぇ〜）、まぁ〜出すだけで嫌われると思うし、他にEXで使いたいと思うキャラがいないしね。

編：ちなみにさ〜、A級って見つかった？

鷹：俺の担当では京と舞かな。EXでステップからの特殊技を一生繰り返すやつ（舞のは結構ムズいと思う）。ちづるもMAX三籟の布陣を使って気絶させて、適当な連続技を決めれば昇天が可能っす。あと、A級とはいえないけど、弱R. E. D. KicKを決めて奈落落とし（おもに裏まわり）からの連続技が決まればほぼ勝ちっすね。まぁこういうのだったら他のキャラにもあるけど。



連続技を覚えれば、楽しい格ゲー生活を送れること間違いナシ

●連続技

『連続技』とはこちらの攻撃を食らって無防備状態になった相手に、さらなる追撃を加えていく連続攻撃のこと。無防備状態に追撃を加えるので、ガードされることなく無条件でヒットしていくのだ。

連続技の基本は、ダウンを奪えない技から素早く次の技をつないでいくこと。前述の技をヒットさせたあとは、相手が一定時間のけ反り状態（無防備）になり、その状態に次の攻撃をヒットさせた場合は、見事に連続技となるのだ。

技の組み合わせとしては、ジャンプ攻撃→地上通常技、通常技→キャンセル必殺技などが代表的。前者は、ジャンプ攻撃を低い位置で当てた方がつながりやすく（着地するまでの時間が短くなるため）、後者は、のけ反り時間の長い通常技&出の早い必殺技を使った方がつながりやすいぞ。

ゲームによっては、空中にふっ飛んだ相手やダウンしている相手に追撃できるものもある。これも無防備な状態に対する攻撃なので、立派な連続技だといえるぞ。

似たような言葉に『連係』があるが、これは連続技とは完全に別モノ。連係とは攻めこんでいく際の技の組み合わせ、攻めのパターンといったようなもので、連続技にならないものはもちろん、返される可能性が高いものや、ヒットさせるのが目的ではないものなどさまざま。

連続技は基本的にガードされると終わりなので、連係を使い分けて相手のガードを崩していくわけだ。

格ゲー用語解説

解析／ジェイケイ

メイン部に登場した格ゲー用語を解説するぞ！

中段技

しゃがみガードを崩せる技のこと。中段、中段判定などと表記されることもある。

該当技は、特殊技などで中段に設定されているものと、ジャンプ直後に出してもしゃがみガードしている相手に当たるジャンプ攻撃。後者は一般的に、中段になる、中段技として使える、と表現される。

下段技

しゃがみガードでのみ防げる技のこと。もちろん、立ちガードでは防げない。

該当技は、しゃがみキック系などの足元を攻撃する技が中心。通常時は立ちガードで防げるが、足元に当てた時のみ下段になる技もあるぞ。

攻撃判定

その名の通り、相手を攻撃する判定がある部分のこと。これが相手の食らい判定（相手の攻撃が当たる判定がある部分のこと）に触れれば、攻撃が当たることになるわけだ。

この攻撃判定は、必ずしもグラフィック的な攻撃部分と同じわけではない。目には見えないので、実際にプレイして確かめるか、NFの攻略記事などで知るしかないのだ。

攻撃判定は、大きい、小さいの他に、強い、弱いと表現されることもある。大きい、小さいは言葉のままだが、強い、弱いはやや分かりにくいと思うので説明しておこう。

攻撃判定よりも（自キャラの）食らい判定が小さい技は、相手の技とカチ合った場合に勝てることが多く、その逆だとつぶされてしまうことが多い。攻撃判定が非常に大きくても、食らい判定がそれ以上に大きければ、判定が弱い、ってことになるわけだ。

ガード方向

ガードするために必要なレバー入力の方向のこと。

おもな使い方は、〜が分かりにくい、〜が逆になる、〜を迷わせられる、など。

コンシューマーハイスコアコーナー

発売以来順位の入れ替わりが激しい『RB2』。
依然人気が高く、まだまだ応募が殺到の『月華』。
来月と差し迫ったポイント集計へ向け、ラストスパートをかける者続出だ！
今月も熱いぜ！

バトル・ハイスコア

ハイスコアラーによるスコアリング法伝授

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND(PS)（不知火 舞）

まずジャンプ□↓立ち×・×・□↓キャンセル龍炎舞を当てる。この連続技でダウンさせたら、小ジャンプ□で跳びこむ。そして小ジャンプ□がヒットしてもガードされても、着地したらとりあえず立ち×・×を出す。ヒットしていた場合は□につないでキャンセル龍炎舞、ガードされていたら立ち×・×で止めて、ダッシュから立ち×・×・□↓キャンセル龍炎舞を決めるようにする。

とどめは立ち×・×（・□）↓キャンセル超必殺忍蜂。タイムを45秒残してパーフェクト、ラウンド中に得点を6千点以上獲得していればSSSが取れる。

●M、Y－剣魂・千葉県

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND(PS)（秦 崇秀）

まずジャンプ□で跳びこみ、ヒットしたら近距離立ち□・□・□・➡⬅+□↓強帝王天耳拳（ダッシュしてから）を決める。

この連続技でダウンを奪ったら、起き上がりに小ジャンプ□で跳びこむ。ヒットしたらまた連続技。ガードされてしまったらもう1度跳びこむか、しゃがみ□でダウンさせる。

ダッシュし、浮いている相手に強帝王天耳拳を決めるのが基本

ジャンプ□が空中でヒットした場合、着地地点に近距離立ち□を重ねておいて連続技を決める。

近距離立ち□をガードされても、コンビネーションを最後まで出してしまうといい。すると、CPUがノーガードでかたまることが多いので、そこを攻撃していく。

以上の行程を繰り返し、45秒残し+パーフェクトならばSSSが取れる。なお、ホワイト戦はなるべく超必殺技でとどめをさすようにしたい。

●M、Y－剣魂・千葉県





DMの世界でも、崇秀はやっぱり腹コンビネーションから…

リアルバウト餓狼伝説2（山崎竜二）

ひたすら蛇使い・中段を使って攻撃する。背の低いキャラに対しては、ギリギリ当たる位置まで近づいて出す。

蛇使い・中段がヒットしたとき、相手キャラは
・こちらへ向かってジャンプしてくる
・ライン移動する
・何もしない
のいずれかの行動を取る。

ジャンプしてきたときは、少し下がり、避け攻撃↓キャンセル蛇使い・中段で返す。

ライン移動したときは様子を見る。ダッシュしたら垂直小ジャンプ弱キック↓昇天↓キャンセル蛇使い・中段を当てる。昇天は、ヒットすると相手を強制的に立ち状態にする効果があるため、キャンセルで出す蛇使い・中段が2ヒットするという利点がある。

相手が何もしなかったら再度蛇使い・中段を出す。

途中でダメージを食らってしまったら、接近してブッ刺しを当てる。この技は威力が小さいのに得点が高いうえ、パワーゲージがかなりたまる。ドリルを狙うためのゲージため、および得点稼ぎの一石二鳥となる。

●真到漢道・大分県

リアルバウト餓狼伝説2（テリー・ボガード）

しゃがみB・しゃがみB・↘+C↓キャンセル弱バーンナックルの連続技を決める。そして、相手の着地に➡+B・立ちD↓キャンセル弱バーンナックル。さらに着地に避け攻撃↓キャンセルファイヤーキックを当てると、相手は気絶する。もし気絶しなかったら弱バーンナックルで追い打ち。

最初は前ジャンプで（レバーは空中ガードの方向にいれておく）近づくといい。

気絶させた時にうまくゲージがたまっていたら、パワーゲイザーを当ててKOする。

●うしくん隊長・北海道

リアルバウト餓狼伝説2（ギース・ハワード）

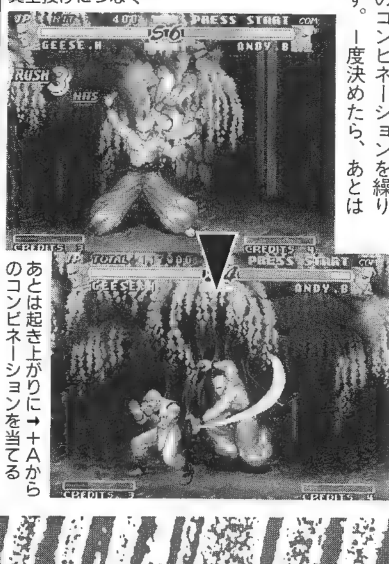
➡+A・立ちC・1回転+Aのコンビネーションを繰り返す。1度決めたら、あとは➡+Aを起き上がりに重ねればいい。最初はしゃがみCやしゃがみB・しゃがみB・しゃがみCのコンビネーションなどでダウンを奪おう。

これだけではアルフレッドの出現条件を満たせないので、ダメージを受けてしまったラウンドで羅生門を決める。

アルフレッドはジャンプAを空振りし、着地と同時に真空投げを決めるパターンで倒す。

●うしくん隊長・北海道

まずダウンを奪い、コンビネーションから真空投げにつなぐ



あとは起き上がりに➡+Aからのコンビネーションを当てる

第6回バトル・ハイスコア ポイントランキング

順位	名前	ポイント
1位	M, Y－剣魂・千葉県	761Pts.
2位	高桑敏裕・愛知県	588Pts.
3位	月を見るたび思い出せ・兵庫県	522Pts.
4位	うしくん隊長・北海道	469Pts.
5位	AE86・熊本県	191Pts.
6位	未確認飛行NIM・大分県	171Pts.
7位	人間の魂・岡山県	155Pts.
8位	達也と直也・新潟県	107Pts.
9位	橘ウキョ～・長野県	103Pts.
10位	ふうまのすずくん・新潟県	101Pts.

※ポイントはスコアの順位などに応じて、編集部で集計しています。

▶バトル・ハイスコア

今月のハイスコア

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
橘右京(邪天降臨之章)	AE86・熊本県	14	ALL
	ふうまのすずくん・新潟県	14	ALL
チャムチャム(邪天降臨之章)	AE86・熊本県	14	ALL
	ふうまのすずくん・新潟県	14	ALL
牙神幻十郎(邪天降臨之章)	AE86・熊本県	22	ALL

マジカルドロップIII　とれたて増刊号(SS)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ひたすらモード/ハイプリエステス	未確認飛行NIM・大分県	51,525,452	ALL
オハナシモード(いきのこり)スコア/ムーン	未確認飛行NIM・大分県	9,999,999	83人目
オハナシモード(いきのこり)人数/ムーン	未確認飛行NIM・大分県	161,364	83人目

ティンクルスタースプライツ(NGCD)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
キャラクターモード メヴィウス	SQG・埼玉県	3,320,620	7面

メタルスラッグ2(NG)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
MARCO	FBI・神奈川県	5,467,320	ALL

ブレイジングスター(NG)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ウィンディナ	梶並知紀・東京都	52,317,690	6面
DINO246	SHELA・大阪府	37,272,230	ALL

わくわく7(NG)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ダンディJ	M,Y-剣魂・千葉県	29,625,000	ALL
まるるん	M,Y-剣魂・千葉県	29,330,300	ALL
ティセ	M,Y-剣魂・千葉県	21,773,200	ALL
スラッシュ	M,Y-剣魂・千葉県	21,188,600	ALL

わくわく7(SS)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
スラッシュ	高桑敏裕・愛知県	19,286,300	ALL
ライ	高桑敏裕・愛知県	16,695,400	ALL
アリーナ	高桑敏裕・愛知県	16,490,500	ALL
ティセ	高桑敏裕・愛知県	15,309,300	ALL
ポリタンクZ	高桑敏裕・愛知県	12,459,200	ALL

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
タイムアタック/楓(力)	月を見るたび思い出せ・兵庫県	40人斬り	―
サバイバルモード/雪(技)	小松裕太・千葉県	77人斬り	―

THE KING OF FIGHTERS'97(NG/NGCD)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
エディットチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	919,500	ALL
餓狼伝説チーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	910,100	ALL
主人公チーム	うしくん隊長・北海道	839,000	ALL
サイコソルジャーチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	830,500	ALL
火気元気チーム	うしくん隊長・北海道	822,900	ALL
三種の神器チーム	うしくん隊長・北海道	790,900	ALL
龍虎の拳チーム	うしくん隊長・北海道	782,300	ALL
オロチチーム	うしくん隊長・北海道	753,200	ALL
'97スペシャルチーム	うしくん隊長・北海道	711,800	ALL
新女性格闘家チーム	うしくん隊長・北海道	709,400	ALL
キムチーム	うしくん隊長・北海道	683,800	ALL
ニューフェイスチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	670,600	ALL
怒チーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	632,400	ALL
サバイバーモード(スコア) テリー・ボガード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,285,200	ALL
サバイバーモード(タイム) 暴走レオナ	うしくん隊長・北海道	4'04'42	ALL

真説サムライスピリッツ武士道烈伝(NGCD)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
牙神幻十郎(邪天降臨之章)	カムイの戦士・神奈川県	30	ALL
ガルフォード(邪天降臨之章)	カムイの戦士・神奈川県	33	ALL
ナコルル(邪天降臨之章)	カムイの戦士・神奈川県	37	ALL
覇王丸(邪天降臨之章)	橘ウキョ～・長野県	39	ALL
橘右京(邪天降臨之章)	橘ウキョ～・長野県	40	ALL

真説サムライスピリッツ武士道烈伝(SS)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
覇王丸(邪天降臨之章)	達也と直也・新潟県	15	ALL
ガルフォード(邪天降臨之章)	達也と直也・新潟県	15	ALL
ナコルル(邪天降臨之章)	達也と直也・新潟県	15	ALL
覇王丸(妖花慟哭之章)	紅陣・千葉県	38	ALL

真説サムライスピリッツ武士道烈伝(PS)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ガルフォード(邪天降臨之章)	AE86・熊本県	13	ALL
	ふうまのすずくん・新潟県	13	ALL
	森田裕介・東京都	13	ALL
覇王丸(邪天降臨之章)	AE86・熊本県	13	ALL
	ふうまのすずくん・新潟県	13	ALL
ナコルル(邪天降臨之章)	リムラーなバリオ・埼玉県	14	ALL

リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS(NG/NGCD)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
山崎竜二	うしくん隊長・北海道	1,620,200	ALL
秦 崇秀	うしくん隊長・北海道	1,511,900	ALL
ジョー・ヒガシ	うしくん隊長・北海道	1,478,900	ALL
不知火 舞	ヒデ・茨城県	1,455,300	ALL
ダック・キング	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,441,700	ALL
テリー・ボガード	うしくん隊長・北海道	1,435,100	ALL
リック・ストラウド	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,406,300	ALL
ギース・ハワード	うしくん隊長・北海道	1,404,300	ALL
タン・フー・ルー	うしくん隊長・北海道	1,401,500	ALL
李 香緋	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,401,200	ALL
秦 崇雷	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,394,400	ALL
ビリー・カーン	うしくん隊長・北海道	1,383,500	ALL
フランコ・バッシュ	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,359,500	ALL
ブルー・マリー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,357,700	ALL
ホンフゥ	うしくん隊長・北海道	1,352,000	ALL
望月双角	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,350,500	ALL
アンディ・ボガード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,348,500	ALL
チン・シンザン	うしくん隊長・北海道	1,345,100	ALL
ボブ・ウィルソン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,340,400	ALL
キム・カッファン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,340,000	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,328,600	ALL
ローレンス・ブラッド	M,Y-剣魂・千葉県	1,277,400	ALL

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND(PS)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
秦 崇秀	M,Y-剣魂・千葉県	1,609,000	ALL
ジョー・ヒガシ	橘ウキョ～・長野県	1,530,100	ALL
不知火 舞	M,Y-剣魂・千葉県	1,475,100	ALL

～幕末浪漫～月華の剣士(NG/NGCD)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
玄武の翁(技)	M,Y-剣魂・千葉県	5,551,500	ALL
雪(技)	小松裕太・千葉県	3,669,900	ALL
楓(技)	高桑敏裕・愛知県	3,518,000	ALL
御名方守矢(技)	高桑敏裕・愛知県	3,306,200	ALL
直江示源(技)	高桑敏裕・愛知県	3,197,500	10人目
斬鉄(技)	高桑敏裕・愛知県	3,161,000	ALL
嘉神慎之介(技)	M,Y-剣魂・千葉県	3,072,200	ALL
天野漂(技)	高桑敏裕・愛知県	3,038,400	10人目
神崎十三(技)	高桑敏裕・愛知県	3,036,100	ALL
暁 武蔵(技)	高桑敏裕・愛知県	2,980,200	ALL
一条あかり(技)	小松裕太・千葉県	2,964,900	ALL
鷲塚慶一郎(技)	高桑敏裕・愛知県	2,941,800	ALL
李 烈火(技)	高桑敏裕・愛知県	2,935,700	ALL
紫鏡(技)	高桑敏裕・愛知県	2,637,100	ALL

ポイントランキングの説明

バトル・ハイスコアでは、読者のみんなから送ってもらった各対象ゲームのビデオをもとにハイスコアの集計をおこなっているぞ（くわしい応募方法は募集要項を参照）。

そして、ここに掲載されているハイスコアを更新、防衛するなどしたプレイヤーにはその都度一定のポイントが加算される（後述のポイント換算法を参照）。このポイント獲得数をみんなで競うのだ！

1回のポイントランキング開催期間は6ヵ月。毎月ポイントランキング途中経過として、獲得ポイントの上位プレイヤー数名を掲載していくので要チェックだ。そして開催期間最後の月にポイントランキング上位にいるプレイヤーには編集部から記念品をプレゼントするぞ。

いよいよ来月11月号で、第6回集計結果を発表するぞ！半年の間くり広げられてきたこのハイスコアバトルも、いよいよ大詰めをむかえるのだ。

ポイント換算法

注目して待て！

ハイスコアビデオを送ってくれたプレイヤーには、次の法則でポイントが加算される。

・ハイスコア樹立&更新15Ｐｔｓ．（カウンターストップした場合はさらに15Ｐｔｓ．追加）

・ハイスコアを防衛1ヵ月につき5Ｐｔｓ．

・送ってくれた人全員に1Ｐｔｓ．（ただし、同じ月に何本ビデオを送っても1人につき1点のみ）

※同じ月に、同じゲームのまったく同点のハイスコアが送られてきた場合は、基本的にその全員を掲載し普通通り全員にポイントを進呈。

※クラブ・ハウスコア時代のポイント換算法からは若干の変更があり、この換算法では現在のポイントを割り出すことはできません。ご了承ください。

今月のお知らせ

CD版も発売されて、スコア争いが盛り上がっている『RB2』。さらに、投稿が集まりはじめたPS版『RB餓狼SP』にも期待。まだまだ投稿キャラが限定されているため、大量点獲得のチャンスだ。

そして待望の『KOF'98』の家庭用ROMの発売が9月23日に決定！もちろんこちらもハイスコアを募集するぞ。くわしい事は募集要項を参照して欲しい。

来月11月号ではいよいよ集計結果を発表。果たして栄冠は誰の手に!?

バトル・ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数（クリアしなくても可）、またはクリアにかかった時間集計とします。乱入は無効。2P側からの開始はOKです。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEO CD（CDZ）、PS、SSのどれでもOKですが、どれを使用したか必ず明記してください。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。記入もれがある場合スコアが無効になることがあります。スコアネーム(PN)を書かれていない場合は本名で掲載されることになりますので、ご了承ください。

①ゲームタイトル
②ハード
③スコア
④キャラクター名
⑤ランク
⑥面数(何人目までいったか)
⑦あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑧住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とスコアが同一画面上にあるVTR（VHS）を同封してください。

●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容の録画されていないものは集計できません。

●ゲームランク（レベル）は注意書きがない限り不問ですが、ラウンド数などは初期状態のままで。

●以下のゲームが対象となりますが、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があります。また、カウンターストップが出たキャラ、モードについては、それが出た月までで集計を締め切らせていただきますのでご了承ください。本文中のスコアで文字に網のかかっているものが、今月のカウンターストップしたキャラ&モードです。

すでにカウンターストップしたキャラ、モードについては以下に記述します。応募する際はそのキャラ&モード以外のもので挑戦してください。

①RB餓狼伝説2（キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）
②月華の剣士（キャラ別に募集。タイムアタック&サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）
〈カウンターストップ〉サバイバルモード/玄武の翁
③ブレイジングスター（機体別に募集）
④メタルスラッグ2（1番成績のいいキャラのみ掲載）
⑤K・O・F'98（チーム別に募集。ただし今月の募集は正規キャラのみで、裏キャラの使用は禁止します。また「三種の神器チーム」などの特殊エディットチームも、すべてエディットとみなします。サバイバーモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）
＊来月号でくわしい募集要項を設定します。裏キャラ、特殊エディットの投稿は来月以降にお願いします。
⑥ティンクルスタースプライツ（各ハードで分け、モード別に1番成績のいいものを掲載）
⑦真説サムライスピリッツ武士道烈伝（各ハードで分け、さらにその中でキャラ別に、クリア時の主人公のレベルが1番低いものを掲載。録画は最終ボスの直前からでOK。ボス撃退前のレベルが分かるよう、メニュー画面も必ず録画すること）
⑧RB餓狼伝説スペシャルDOMINATEDMIND（キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）

この他のゲームでも、過去のハウスコアに掲載されたハイスコアを越えているものについては対象になることがあります。

●スコア集計は、必要事項を明記のうえ、左記宛先まで。

●締切りは9月末日、発表は12月号の誌上にて。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
(株)芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「バトル・ハイスコア」係


のん気に女とデートかヒマなものだな京！
ゴオオッ
八神…!!
おっと今俺が必殺技を出したらそっちの女に当たってしまうかもしれんなあ
ザザッ
なんだと!?
KOF
炎の不条理劇場
ストーリー&イラスト
藤井みほな
©SNK 1998


ククク…貴様などすぐにでも殺せるのだが
今日のところは見逃してやるとしよう
その女に免じてな
ハーッハッハッハッハ!!
むっかあああ!!
畜生…!
俺だけ八神に彼女を知られているというのは
いざという時に明らかに不利だ!
わかるか真吾!?
聞ーてんのかオマエ!!
え? あ はい!
本当にあるコワイ話



藤井みほな先生へのファンレターはこちらまで。

宛先
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
(株)芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「藤井みほなファンレター」係



いえ!! そーゆーわけでは…
真吾シッパイ!
八神の彼女を探してるわけ?
ブルーマリー探偵所
その話おもしろそうね
私が手伝ってあげようか?
本当かブルーマリー!!
ただし報酬は高くつくわよ♡
報酬。
……
ほいじゃキリキリ探してもらおうか探偵さん!!
やっぱりバカだわこいつら…
うーん…
そして3人の捜索が始まった
ちがう!!
あそこは!?


新宿駅東口
見つけたわ！
ほらあそこ！
あんな顔してTEL してるとこをみると 間違いなく相手は 彼女ね！
スゴイ!! オレ達でさえ あんなに探して見つけ られなかったのに!!
ねっ草薙さん！
ちょっと静かに してよ!! これから 尾行するんだからっ
ガッ
あっ
うわあああっ
どんっ


ズザザッ
ムッ
なんだ貴様等!!
あわ
……そうよ
尾けてきたのか!!
私の推理では近くにあなたの彼女がいるはず！どんな人なのか見届けさせてもらうわ！
!?
びしっ
なんのことだかわからんが
尾けれるものなら尾けてみろ!!
ピィー
ドドッ



藤井みほな先生へのファンレターはこちらまで。

宛先
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「藤井みほなファンレター」係



真吾キーーック……
あっ
スコーン
OUCH!!
いったあぁあぁい!!
どこ狙ってんのよ〜〜〜っ
八神は!?
!!
いない……!
くっそ〜〜……いつか必ずあいつの彼女を見つけてやる……!!
草薙さーーん 加勢してくださ…
ラっ
バコーン
やってらんないわよ!!
ったく!!
つづく

君のネオジオゲームの知識が今ここで試される!!

クイズ×クイズ

キミのネオジオゲームの知識をフルに動員して解いていく、ちょっと辛口なクイズコーナー『クイズ×クイズ』。

このコーナーでは、毎月ネオジオに関するさまざまな問題を出していくぞ。そして各問題の答えとして出た数字を、このコーナーの最後にのっている公式に当てはめて計算しよう。計算して出た数字はそのまま今月のネオジオフリークのページ数となる。そのページを今月の最終問題と一緒に見れば、今月の答えが出てくるのだ。

見事正解した人の中から抽選で10名様にネオジオグッズをプレゼント!! みんなの応募待ってるぞ!

ミミクロスワード

1	■	2	3	
4	5			■
6		■	7	8
9		10	■	
■	11			

タテのカギ

1. 今年も登場、○○○○大地の社
2. 中になにもないこと
3. 名前を英語でいうと
5. 羅刹ガルフォードは正義の○○○○忍者
8. ヒヨコのPちゃんの主人
10. 頭のこれがゆるむと大変ですね

ヨコのカギ

2. 熱を加えること
4. 『龍虎外伝』のラスボス
6. 「NO!」「違う」難しくいうと?
7. 無敵対空持ってる奴に飛びこみ攻撃なんて
9. ○○○人。道を○○○る
11. 魔法、手品

Q1 タテとヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。そして、このクロスの中に『つ』の文字が何個あるか数えよう。それが答えだ!!

漢字クイズ

Q2 楓の必殺技『一刀・空牙』の漢字は全部で何画?

Q3 草薙柴舟の必殺技『七百弐拾式・炎重』。炎重の正しい読み方はどれ?

❶ほのおじゅう
❷えんじゅう
❸ほむらがさね
❹ほのおがさね
❺もえたじゃろ?

名前クイズ

Q4 『アスラ斬魔伝』で、羅刹磐馬の正式名称は?

❶反面の磐馬
❷カラクリ磐馬
❸水邪磐馬
❹機動戦士磐馬
❺柳生磐馬

Q5 『びしばしどかーん』こと『真吾謹製 オレ式・銃研ぎ』。ところで謹製ってどんな意味?

❶まごころをこめて作ること
❷ある行為を禁じること
❸つりあいがとれていること
❹現在より少し前の時代
❺俺って進歩ねえ〜

仲間はずれは誰だ?

Q6 次のAグループの5名は、『ブレイジングスター』に登場するパイロットたちです。この中で、右のBグループの機体からそれぞれの乗機を線で結ぶと、1人あまるキャラがいます。それは誰でしょう?

Aグループ	Bグループ
❶JB	
❷創世御名麻雪	❶ペプロス
❸山崎薫	❷ヘルハウンド
❹チャオ・リーファ	❸ウィンディナ
❺キャスター・マイルド	❹アリュステイルム

プロフィールクイズ

Q7 服部半蔵(サムスピシリーズ)の息子は何人?

サウンド&ボイスクイズ

Q8 クリスの登場ゼリフは次のうちどれ?

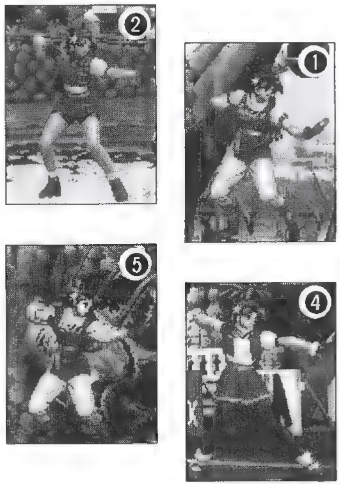
❶やだなあ…強そうってか?
❷ほな、いきまっせー
❸明日も晴れるかな?
❹痛くしちゃ、イヤよ♡
❺やだなあ…強そう…

©SNK 1994,1995,1996,1997,1998
©YUMEKOBO 1998



衣装クイズ

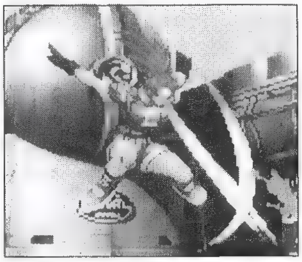
Q9 次の5つの画面写真の中で『KOF'98』の麻宮アテナの衣装はどれ？



この技なんて技？

Q10 次の画面写真はある技の動作の一部分です。さて、この技はいったいなんという技でしょうか？

❶ムーンスラッシャー
❷アイスラッシャー
❸ボルテッククランチャー
❹Xキャリバー
❺イヤリング爆弾



シルエットクイズ

Q11 ズバリ、このシルエットのキャラクターはいったい誰？

❶風間火月
❷草薙蒼司
❸橘右京
❹風間蒼月
❺獅子王



間違い探し

Q12 次の2つのイラストには右のイラストと左のイラストで何カ所か違っているところがあります。いくつ違うところがあるか、次の番号から選んでください。なお、印刷等のよごれは間違いに含まないものとします。

❶1つ ❷2つ ❸3つ ❹5つ ❺48こ





イラスト／石田あきら

公式&ヒント

各問題を解いて出た数字を次の公式に当てはめよう。そして出た数字が今月のネオジオフリークのページ数となる。そのページを見つつ、今月の最終問題とあわせて考えれば今月の答えが出てくるゾ。あとは応募方法を見て、その答えと必要事項をハガキに書いて送ってくれ。

今月の公式

Q①+Q②−Q③+Q4+Q⑤+（Q⑥×Q⑦）−（Q⑧×Q⑨）+Q⑩+Q⑪−Q⑫
＝今月の答えのヒントが載っているNF10月号のページ数

今月の最終問題

公式を解いて出たページ数でおもに紹介されているキャラの、Cボタン通常投げの技名は？

クイズ×クイズ応募方法

官製ハガキにクイズ×クイズの答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先までご応募ください。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部
「10月号クイズ×クイズ」係

締切りは10月9日（必着）。発表は12月号誌上。正解者の中から10名様にネオジオグッズをプレゼントします。

9月号クイズ×クイズの答え 4つ

タ	ー	マ		ヒ
イ		ネ	ワ	ザ
ク	ラ	ー	ク	
ウ	イ		ワ	イ
	ト	ミ	ク	ジ

下の各問題の答えを公式にあてはめると、出る数字は42。8月号42ページで紹介されているキャラは神威翔で、必殺技の数は4つとなります。

Q1：3／Q2：32／Q3：5／Q4：1／Q5：3／Q6：4／Q7：2／Q8：5／Q9：5／Q10：3／Q11：4／Q12：4
（窓からのぞくチャムチャム、干してある魚の数、地面に落ちているリンゴ、背景の山の形）

9月号クイズ×クイズ当選者

有賀祥泰・大阪府／守田久美・愛媛県／大西純一・兵庫県／佐倉拓朗・広島県／鈴木絵里子・千葉県／山下順也・北海道／桜井謙太・群馬県／加藤竜太・埼玉県／谷口美由紀・茨城県／柳澤奈月・栃木県（敬称略）

お詫びと訂正：先月（9月号）の『クイズ×クイズ』Q10において、⑤の技名「禁千百弐拾壱式・八稚女」とあるのは「禁千弐百拾壱式・八稚女」の誤りでした。SNK及び読者の方々に多大なるご迷惑をおかけしたことをここにお詫びし、訂正いたします。

Welcome To PaoPao Cafe!
パオパオカフェへようこそ！
読者通信欄

ありがとうママパパ

このコーナーでは、日々の生活や学校で起こったおもしろいできごとなどを大募集！ 楽しいお手紙まってます!! よろしくねっ、ママパパ♡

サービスいっぱいの'98に大感激！

「KOF'98」楽しくプレイしてます。スポーツチームや秘書's、オヤジたちの復活はすごく嬉しいし、特殊デモの増加も、ファンサービス満点でSNK様最高！ って感じです。

でも何より嬉しいのは、BGMの復活です。

『KOF'97』ではBGM持ちのキャラが1人もいないチームなどもあって、何か物足りない気がしてたんですが、今回はちゃんとチームごとにBGMが設定されているので対戦もにぎやかです。『KOF'96』のなつかしのBGMまでリニューアルされていたりしますしね。

とにかく、今年のKOFにはすべてにおいて満足しています。やっぱり夏にはKOFですね！

★PN／藤沢怜里（石川県）

編：今月は『KOF'98』のプレイ感想が多数寄せられました。そしてほとんどの人が大満足のようですね。丁寧な作りが光る中、復活キャラ、特殊デモ、BGMなど、ファンがニヤリとするようなサービスがいっぱいつまっていて、期待に充分に応えてくれる出来。きっとSNKさんも、ファンの方々に喜んでもらおうと色々考えてくださったのでしょう。ぜひこれからも、ファンを大切にしたゲーム作りを続けてもらいたいものです。（中嶋）

「不良のたまり場」なんてもう古いぞ！

「ゲーセン」…何ていい響きだ。そして何ていい場所なんだろう。家や学校でのいやなことを忘れさせてくれる。そんなゲーセンが大好きだ。

しかし、そんなゲーセンを名前を聞いただけで頭からけなす奴がある。そいつの名は「学校」だ。

終業式のプリントにはいつもこう書いてある。「休み中に、ゲームセンター、ゲームコーナーなどの出入りは禁止する」と。なぜだろうか？ それはゲーセンが不良のたまり場と思われているからだ。

確かに一部ではそうかも知れないが、全体で見るとそれは違う。もっとゲーセンはよい場所だ。人と人との熱いぶつかり合いがあり、人と人の



●PN／八坂緋織（大阪府）
バンダナを取ったビリーちゃん♡ 夏は暑くてずっとつけてたらさすがにムレちゃうよね。



●PN／松原右大臣（千葉県）
月華キャラのプロフィールや設定原画は、去年の末から今年の頭に載ってました。探してねん♡



●PN／滝竜海（愛知県）
影二、なぜ貴方は出ない…。だけど今年は登場デモ以外に背景にもちゃっかりいるので探してみれ♡



●PN／喜多野葵（愛知県）
閑丸君お昼寝ですか？ 気持ちよさ気に寝てるからついうっかりつられてしまいそうだよ…。

PaoPao賞



★PN／鷹見梁来（埼玉県）
テリーの頭に乗ってるサルがラブリ〜じゃよ♡ つぶらな瞳に吸いこまれそうナリ♡

インスタントラーメン、納豆巻、牛丼屋の朝定…。クリス君、2人に何か作ってあげていますか?●PN=KAZ（東京都）／っていうか、子供がいい年した大人の身のまわりの世話してるなんて、ほとんど稚児さん状態ではないか。ちなみに稚児さんというのは…あまり大声で言えない職業なんで、詳しくはお父さんお母さんに聞いてね。（中嶋）

交流もある。そう、つまり屋内スポーツと一緒だ。そう考えるとさわやかなイメージがわいてくる。

バッティングセンターがよくてゲームセンターが駄目なわけがない。ぜひゲーセンの悪い面ばかりでなく、よい面も見て欲しい。

●PN／加藤龍介（宮城県）

編：確かに昔は不良のたまり場でしたが、お店やメーカーの努力のかいあって、今では健全なプレイスポットといってもいいのではないでしょうか。まあ、悪いイメージはそう簡単にはぬぐいきれないのでしょうが、せめて加藤龍介さんたちが、どんな気持ちで遊んでいるかくらいは知って欲しいものですね。（中嶋）

ゲームを没収された姉 学校への持ちこみって…?

ある日、お姉ちゃんがさえない顔で学校から帰ってきたので、私は「どうしたん?」と聞いてみました。すると、「先生にバレた」とポツリと一言。

いっている意味が全然分からなかったのでくわしく聞いてみると、部室に置いておいたネオジオCDとプレステが、先生に取り上げられてしまったそうです。

確か、お姉ちゃんが所属している水泳部の部室にはテレビがあると聞いていましたが、まさか学校でまでゲームをしていたとは…。

その後「あんた高2やろ?」とつっこんだら、菜花を3発食らいました（実話）。

●PN／Ayame（愛媛県）

編：う～ん、確かに学校にゲームを持ちこむのはまずいでしょう。でも、「授業は授業でちゃんと受けてる。放課後くらいは好きなことをやらせて欲しい」という意見もあるかもしれないし、何より部活の友達とにぎやかにゲームで遊ぶことは楽しいに違いない。みなさんはどう思いますか?（中嶋）



●PN／菊地翔一（鹿児島県）
じゃあこれから君のことは大将と呼びましょう（笑）。これからもパワフルな投稿待ってるぜ!!



●PN／河見恵（東京都）
アスラの手がいやらしいよ（笑）。っていうか構図自体すごいよ…。この2人ならOKって感じだけど。



●PN／日向彰（石川県）
年賀状の残りを使うのは全然OKだよん！ あるものはうまく利用しなくちゃね。



●PN／羅城水月斎（東京都）
水邪になった兄貴はマジかっこいいよな♡ 今度は何をやらかしてくれるのか楽しみだにゃ♡



●PN／相羽ユキコ（埼玉県）
ルガール様と秘書'sでアダルトチームですな♡ 大人の色気全開ってことで使うしか!!



●PN／フジモト（岡山県）
やっぱり庵と組んでくれるのはこの2人しかなかったってことかな？ でもライバルチーム復活もちと夢見てた人も多いのでは？

ストーリーアルバム

ああ、光が…クリスの決定的瞬間



『KOF'97』でクリスがハンティングエアを出した瞬間にポーズをかけると、なんだか魂が抜けてるように見える。ダメだ、クリス！ いくなー!!

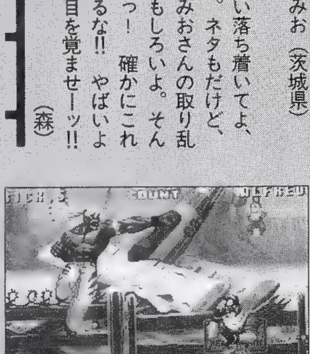
★PN／まみお（茨城県）

編：おいおい落ち着いてよ、まみおさん。ネタもだけど、なによりまみおさんの取り乱し具合がおもしろいよ。そんなに…おあっ！ 確かにこれは魂抜けてるな!! やばいよクリスッ、目を覚ませーッ!!（森）

対戦どころじゃない!? じじい首吊り事件

7月号14ページ右下の写真。リック「あ!! お前の飛行機で誰か首吊りを！」アルフレッド「嘘つけ。そんなわけないだろ」リック「いやマジだって!!」

●PN／闇払いをぶっ放せ（長野県）



編：必死の形相で死体（?）を指差すリックに、クールな反応のアルフレッド。大人を小馬鹿にするその青い態度に、セブンティーンの若々しい煌めきを感じます。

リックの滑稽なまでの真剣さがまた彼の人のよさを表しており、なんだか微笑ましい一枚です。（森）

オープンテラス どうやらアテナの声変わりと八神の大切な物変わりは恒例らしい。●PN＝みちいん（高知県）／ぷっ、人間なんてそんなもんさ。このうつろいやすい世界で、永遠に変わらないものなんてありはしないのさ。京の職業以外は。（中嶋）

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。人と人との関係について、ともに語り合おうではないか！

拝啓――怖い人たちへ

最近ゲーセンで、対戦で負けた時とかにムカついたりして、機械を蹴る人をよく見かけます。

…やめてください。機械が壊れるじゃないですか、とか、そういうことをいっているのではありません。ゲーセンの店員じゃあるまいし、そんなの知ったこっちゃありません。

…怖いじゃないですか。怒ってこっちにきたらどうしよう、とか思っちゃいますよ。

はっきりいって、ケンカしたらぜったいといっていいほど、俺が負けます。この間、こっちにやってきて俺の隣のイスを蹴った時なんか、心臓が止まるかと思いましたよ。

ゲームで人生終わるわけじゃないんだから、もうちょっと楽しい気持ちでやろうよ。ね、ね！

★PN／加藤龍介（宮城県）

編：とっても素直な人ですね（笑）。いや、人間素直なのが一番ですよ。

私も同じ気持ちです。腹を立てるためにゲームをしてるんならともかく、イライラしてるのは自分でもつまらないでしょ？　怒ってる時間があれば、その分笑ってた方が楽しいと思うけどなぁ。

それはとても難しいことだけど、私はできる限りそうする努力をしています。心あたりのある人は、とりあえず、今より少しだけ、気持ちを楽にしてみましょう。（山崎）

ロケテで出会ったマナー違反のプレイヤー

先日、友人らとロケテにいった時のこと。友人Nの順番がきてスタートすると、さっそく乱入が。Nはなんとか勝ちましたが、その後相手は再び乱入してきました。しかし、感覚をつかんだNは1人目のキャラで楽々2人抜き。応援する私と友人Kも一緒になってはしゃぎました。

そこで私たちがはしゃぎすぎたのがいけなかったのかもしれませんが、相手は台を乱暴に叩いたあげく3人目のキャラを残してプレイをやめ、こちら側にいた知人らしい人に向かって「あの女たちムカつくんだよ」などといいだしたのです。

どうやら、自分が女にボロ負けしたのは、まわりではしゃいでいた私とKのせいだといいたいらしいのですが、どう見ても相手が負けたのは本人のせいだと思います。

女に負けるのが格好悪いとか、変なプライドを持っているんなら、初めから乱入なんてして欲しくないです。

こんなヤツがいるから、いつまでも女性がゲーセンに入りにくいんだよっ!!

●PN／尚林るざみ（埼玉県）

編：うーん。男としてのプライドを持つことは大切だと思うけど、その人はプライドの持ち方がちょっと違ってるんですね。きっと、自分に余裕のない人なんでしょう。

それは仕方のないことなのかもしれないけど、男とか女とかそういうのは抜きにして、それ以前の問題で、こういう態度をとる人がいるのはちょっと悲しいなぁ。

心の中で「あいつムカつく」とか思ってしまうのは、仕方がないです。でも、それを表に出さずに、自分の中でどう吸収するかが大事なんじゃないかと私は思います。

そこで、「あ、俺もまだまだだな。世の中広くておもしろいや」くらいのことを思う心のゆとりがあると、もっと楽しい時間がすごせるんじゃないでしょうか。

ゲームは楽しむためのものなんだから、みんなで笑って楽しくプレイしましょ♡

（山崎）

通常技しか使わない保護者同伴ゲーマー

ある日、とあるゲーセンに『KOF'97』をやりにいこうと走った。そうしたら、変な兄チャンがやっていた。乱入



●PN／カトリマット（宮城県）
なんてったって今年はサービスの年ってことですから♡　惑わされつつも試験がんばってなー！



●PN／石川ハジキ（茨城県）
だから真夏でもあのコートなのねんー　でもうっかりこけたりしたら大変なことになりそうだな。



●PN／卸子サエ（大阪府）
なんか迫力あるデスだね。何に向かってVサイン出してるの？　もしや首取ったとか!?



●PN／相原カズサ（大阪府）
かわいいのにら頼もしいあかりちゃん♡　任しとき、なんていわれたら本気で頼っちゃうぞー



●PN／ぴよぴよ（神奈川県）
やはりポイントは生足なんだろうか（笑）。アテナは毎年衣装変わってたのしいよね♡



●PN／椎崎有馬（東京都）
裏に描いてある教育者キムさんがいいカンジ♡　確かに悪増加率もとい復活率高いからね（笑）。

してやろうと思った。

けど、その兄チャンの母親がぁは、その兄チャンの母親がぁっ!! しかも、その兄チャンは紅丸を使っていて、パンチ、キック、ガードしかしてなかったよ…。

私はけっこう超必とか出すタイプなもんで（弱いケド）、勝っちゃったらカワイソーだから、その場から立ち去ったのだった…。

●PN／緋琉タルト（岐阜県）

編：その人がどれくらいの年齢で、どう変な人なのかは分かりませんが、このお手紙を読んだ限りでは確かに不思議な人物のようです。

でも、もしかしたら、母親だと思った人は年の離れた恋人だったのかもしれません。それならば、何の変哲もないごくありふれた光景ですね。

次はもう少し詳しく書いて送ってくれると助かります。でも、何か味のある文章だったので載せちゃいました。（山崎）

キャラ♥レター

悩殺だっちゅーのポーズにくぎづけ いつかバイスの下僕になりたい!

一度たりとも貴女を忘れたことはなかった。バイスぅぅ復活オメデトウ!!

もう貴女のためなら例え火の中、NF編集部の中…。貴女の「痛いよぉ！」が入れば俺さま思わず昇天。「KOF'98」のオフィシャルイラストの、悩殺だっちゅーのポーズには俺さまつい鼻血ぶー。俺も青いなぁなンて思ったりして…。

ああもうバイス好き好き下僕にしてくれー！　俺の背中を貴女の靴底の指定席にして欲しい…。

★PN／石川ハジキ（茨城県）

編：バイスのことが好きなのはよく分かったわ。でもなんで〝火の中、NF編集部の中〟なのよ。NF編集部はとっても楽しいところよ♡　一度遊びにきてみる（笑）？（稲葉）

クラークのこと、とっても気になる! これってやっぱり恋？

激愛なるクラークしょうさへ

うーん、なんで？　っていわれたらすごく困るんだけども…。とにかく好きなんです。友達にいったらすんげーバカにされた。でも、そんなの気にしない！　いつからこんなに好きになったのか分からないけど、気づいたらすごく気になる存在でした。これってやっぱり恋ってやつ？

地味でいい。目立たなくていい。それが貴方のいいところでしょう？　ラルフが〝熱〟なら貴方は〝静〟。あくまでもクールに。キャッ♡　かっこいい♡♡

いつまでも貴方を見ています。例えオヤジフェチといわれ、ののしられようとも、永遠にこの愛は変わりません。

でも、1つだけ教えて。〝しょうさ〟の〝しょう〟は〝少〟？　それとも〝小〟？　どっちなの？

●PN／大鳥タロウ（大阪府）

編：惚れちゃったのね、クラークに。それが愛よ、ラブなのよ！　レターの隅に描かれたクラークのイラストが、あなたの愛を本当に物語っているわね♡　ちなみに、〝しょうさ〟は〝少佐〟と書くのよ♡（稲葉）

●PN／真咲啓祐（東京都）
拳崇ファンは一喜一憂ってかんじかな？　とりあえず挑発見たくない人は封印するしか…。



●PN／星狐（広島県）
ちっこい炎邪くんカワイイ♡　どんな技を使うのか今から楽しみだね。



●PN／委員長六堆邸（奈良県）
う～ん、な～んかいい雰囲気だねぇ♡　日焼けして服がズレてる具合がイヤ～ン♡　ってカンジ♡



●PN／藤真天（兵庫県）
そういわれても店の名前じゃ仕方ないよ（笑）。食べにいってみたいような怖いような複雑な店だな。



●PN／高氏由貴哉（長崎県）
覇王丸って身綺麗にしたらかなりいい男になると思うんだけどあのままの方が男前と思うのはなぜ？





●PN／エミコ（愛知県）
鬼の子の迷子さんなのかな？　人間も妖怪も関係なく世話焼きさんなんだねあかりちゃんって♡

オープンテラス

2カ月前に、「月華の剣士」がゲーセンごと消えました。噂では社長が夜逃げしたらしいです。●PN＝東ゆう（新潟県）／うーん、大人のダークサイドを見てしまった気分だ。何も「月華」まで道連れにしなくたっていいじゃん。（中嶋）

かなり前の話だが、本屋で立ち読みしてた時、某ヤンキー雑誌の通販のページに、コスプレ用の京の学ランが載っていた。ナゼ…？●PN＝八神理奈（千葉県）／まあ、何年も留年してるような人ですから、やはりカタギではなかったのでしょう。ノーヘルでバイクも乗るし。京「'98」も夜露死苦」…とか？（中嶋）

生肉　喰う途中
できない×4
髪　赤毛にするの
やめることにした
てめぇの気持ち
分かんねぇー　全然
人間やめるマネなんて
俺にはできない
泣きたい　逃げたい
卒業したい…

★PN／伏見涼（和歌山県）

編：おっ、伏見さんはこのコーナーしばらくぶりだね。ところでこの京、相当ヤバくない？　悩みすぎて行動が変になってますぞ。まぁそんなに焦って卒業しなくても。こうなったら生涯現役高校生を目指せ（人ごと）！（森）

替え歌、行っきま～す！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌、行っきま～す！』。みんなのナイスなネタを大発表するゼ！　イエ～イレッツシング！

仲の悪さがいい感じ？ 庵と社の陽気な替え歌

『サザエさん』のオープニング曲で、2人のバンドマンの替え歌いっきまーす!!!

万年ダブリの京をあざわらい
つば吐き　逃げてく
陽気な庵さん
初めて笑ってる
暴走した時に
京キョキョキョキョキョーキョーキョー
それしか叫ばない

女と子供に殴られ　情けない
もみあげ　白髪の
どでかい社さん
みんなが笑ってる
理由はすぐ分かる
ルールルルルールルルー
ハートのチョーカーだ

●PN／井上ユキコ（大阪府）

編：この替え歌の中で一番気になったのは、〝陽気な庵さん〟という部分。うーん、まぁいつも大笑いしてるから、朗らかといえばいえなくもないか…。（森）

まわりは年下ばかり… 京のハイスクール落書き

久し振りに替え歌です。川本真琴の『桜』です。考えて泣けてきました。7月バースデーだった七枷庵くんにプレゼントだ。泣いてくれ。

俺の持ってる単車の免許と
卒業証書を　ねぇ
かえっこしよ？
はしゃぐ年下どもに
ムカついて
鬼焼きブチかました
このままじゃ真吾と
同級生になっちまうのかな
春の風　恨んだりしない
次の大会も　ほら学ランさ
今　俺が使ってるの
彫られまくってる机
字が書けねえーだろ
卒業だって彫った横に
今度こそ卒業だって彫った
誰も気づかない俺の涙
こうなったら
学校放火しかねぇ

八神になりたい　いっそ
血　吐きまくって　暴走
内股になる　練習してみる

燃える心はバーニング！ いつか草薙さんになりたい

真吾の替え歌で元歌は『めざせポケモンマスター』です。

たとえ火の中　水の中　草の中　森の中
土の中　雲の中
あの人のためならば
（草薙さーん！）
なかなか×4　大変だけど
必ずゲットだぜ
グローブゲットだぜ
普通の生活
さよならバイバイ
俺は修行の旅に出る
（真吾キーック!!）
パクッた技で勝ちまくり
今日も出かけるぜ
パンを買いに
（焼きソバパン!!）
いつもいつでも
うまくいくなんて
保証はどこにもないけど
（庵「フッ馬鹿め」）
いつもいつでも

愛すべきゲームたち

『KOF'98』の熱い夏はまだはじまったばかり！

'98年7月19日、KOFに見切りをつけかけていた私を、一つの新作が呼びとめた。そう、『KOF'98』だ。

さっそく並んで順番待ち。10分ほど待ってコインを入れ、主人公チームを選ぶ。しかし惜しいところで敗れ、また並びながらじっと画面を見つめていた。

いい意味で前作と変化のないグラフィック、大復活をとげた旧キャラたち。そして再乱入してひとつひとつながめたラウンド前の演出の多さは、私のようなアンチKOFのゲーマーをものめりこませる出来だといえる。

あと、入荷初日ということもあってか、いろんなキャラが動きまわるのを見ることができた。ハイデルンの指先が光り、アテナが連続脱衣を敢行し、社の逆立ち腕立てがギャラリーを魅了する。

新キャラは1人もいないが、それが逆に38人のファイターにより親近感をいだくことができるのではないだろうか。

ついでに乱入の方はというと、終わってみれば19人抜き。4年間使っていたおかげでここまで勝てたのだろうな。

まだ入荷されたばかりなので詳細は不明だが、SNKお得意の隠しフィーチャーは今回もあるのだろうな。翌日に旧ヒロインチームで乱入したら、'94時代のイキリスステージ曲が流れたし。こんなイキなゲームが作れるなんて、やってくれるぜSNK!!

全国のゲーマー諸君へ。このゲームを遊ばずにおくのは修羅ガルフォードでパピィを使わないようなもの。さぁ、コインを握りしめてゲーセンへGO！　俺たちの夏はまだはじまったばかりだぜ！

★佐伯渡さん（長崎県）

編：アンチKOFゲーマーだなんていって、実は『KOF』大好きだ！　という、佐伯さんの心の声が聞こえてくるぞ。今年のKOFは「徹底的にファンサービス」というSNKの言葉通り、古くからのファンも、充分に満足できる内容じゃないかな？

私はというと、庵VSビリーのデモが好きさ♡　やっぱり影二、出てきてくれたのねって感じで、イキなはからいが嬉しかったよ。（鑽）



●PN／劉車魚（千葉県）
拳崇の衣装についてのはがきが今月は多かったな。みんなの望みだったのかなぁ？



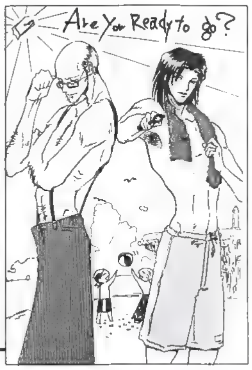
●PN／のずく弥生（宮城県）
続編出そうなストーリーなのにね。カムイラスボスか…、それなかなかいいなぁ♡

本気でつけてる
俺はストーカー…
（キャーッヘンタイーッ！）
あーあこがれの草薙京さんに
なりたいな　ならなくちゃ
絶対なってやる

●PN／沙河美州鬼（埼玉県）

編：あまりに健気で真摯な真吾の態度に、私思わず涙ぐんでしまいました。思いこみが激しすぎてちょっぴりデンジャーな人になってるけど、それも彼のいいところ（つけられる本人は嫌だろうけど）！　しかしなにげに京のストーカーって多いね。赤パンとか、肩幅の広い人とか…。（森）





●PN／草庵京花（青森県）
そう、愛は必要ナリ！　すべて愛あってこそなのだー　関係ないケド、下のにょろりんがイカスぜー

●PN／久賀っち（東京都）
ギース様のプライベートビーチですか。なるほど。しかし用心棒が遊んでて秘書が護衛って（笑）。



●PN／ICH（愛知県）
今年のユリは2倍においしいし、ケツアタックも帰ってきたし楽ちいよな♡



●PN／もものじ琳（石川県）
紙はもうちょっと厚手の物がいいかも。ペラ紙はできれば避けて欲しかったりします…。



●PN／梓緑（埼玉県）
PSは壊れても入手可能だけど、NGCDは壊れると入手困難だから大切にね♡



●PN／梅治マツ（北海道）
そういや破沙羅と篝火も現在お休み組なんだよね。やはり3Dであの技は難しかったのか!?

ゲーム用語辞典【す～そ】

【す】（ス）

水邪蒼月【すいじゃそうげつ】：忍者から踊り子へと革命的な転職を果たしたキャラ。某RPGで同じことをすると格段にパラメーターが下がる。
●PN／異母猪（山口県）

すぐ楽にしてやる【すぐらくにしてやる】：八神庵登場時のセリフ。かと思うと「楽には死ねんぞ」とかいう。別にいいけど。
●PN／コクッパ（埼玉県）

スクリューアッパー：ジョー・ヒガシの超必殺技。竜巻が起こせるほど速いパンチならば、素直に殴った方がダメージも大きいと思われるのだが、いかがであろうか。
●PN／ガイ吉（鳥取県）

スコア：点数、成績のこと。いくら大枚はたいて1位になっても、そのアイデンティティーはアルファベット3文字でしか表せられない。
●PN／さなぎ京（千葉県）

ストライクドッグ：『侍魂』におけるパピィの必殺技。羅刹がガル独り立ちならば、修羅は公平にパピィが自キャラであるべきであろう。
●PN／犬まっぷたつ（香川県）

ストーリーアルバム：担当編集者が自らの偏った趣味・嗜好をいかんなく露呈するコーナー。
●PN／るむるる（千葉県）

砂かけ【すなかけ】：山崎の必殺技。たとえ地面がアスファルトでもいつでも使えるという不思議な技。
●PN／はぐれもの（京都府）

3D【すりーでぃー】：縦・横・奥行きの3つのベクトルを持つ空間のこと。ゲームでは主に画面の表現方法を指し、一般に3Dの方が高等なように思われているが、2Dから3Dへ移行するには大変な危険がともなうことを我々は知っている。
●PN／逗子丸（神奈川県）

【せ】（セ）

正義【せいぎ】：あらゆる暴挙を正当化できる免罪符。だが、そのため身柄を拘束されている約2名には同情の意を禁じ得ない。
●PN／デス太郎（兵庫県）

声優【せいゆう】：この言葉を聞いて某百貨店以外のものを思い浮かべた時、自分がカタギではなくなったことを痛感してしまう。
●PN／赤い扉（北海道）

世界一の称号【せかいいちのしょうごう】：たいがいの格ゲーをクリアすれば手に入る。しかし、剥奪されるのも異様に早い。
●PN／秋桜（岡山県）

潜在能力【せんざいのうりょく】：『餓狼3』では1／1024回の確率でしか見られないのだが、一部の『RB1』では連発可能。
●PN／Y.S.NAVY（埼玉県）

先祖【せんぞ】：当事者同士のけんかを現在の子孫にまで押しつけてくる、実には迷惑な血縁者。子孫の体に乗り移るという暴挙に出る者も少なくはない。
●PN／法王（京都府）

宣伝課【せんでんか】：自社の商品を広めるためなら某編集者の奴隷になることもいとわない、企業の花形部署。
●PN／犯罪ネズミ（宮城県）

【そ】（ソ）

卒業【そつぎょう】：KOFシリーズにおける、真のラスボス。
●守田久美さん（愛媛県）

そのまま死ね!!【そのまましね!!】：八神庵の勝ち台詞。ジョー・ヒガシを使っている時にいわれるととてもやるせない。死に装束がパンツ一丁ってのはムゴくないか？
★PN／菊地翔一（鹿児島県）

反町【そりまち】：山崎の兄貴分。「隆史ではない」と投稿する者は50人は下るまい。
●PN／モロニョ（茨城県）

ソールドアウト：売り切れのこと。人気タイトルはこれが原因で入手困難におちいるが、我々ネオジオユーザーにはまったく心配の必要がない。それでも店頭で見かけないのは、ゲーム屋さんも生活がかかっているからであろう。
●PN／サトミ覇我亜慾（広島県）

オープンテラス

NF8月号の表紙を見て弟が一言。「この人ハミケツ!!　ジョー・ヒガシの仲間か!?」弟よ、ジョーはハミケツではない。「半ケツ」だ。●PN＝榊麗羅（北海道）／確かにあの衣装の攻撃的な食いこみにはビビりますな。けど、顔色悪い兄ちゃんがこっそりスネ毛の処理している姿を想像すると、一昔前の売れないビジュアル系バンドに通じる寂しさを感じてしまいます。（中嶋）

紅丸の「KOF'98」の衣装…。あれはツキノワグマを意識しているのだろうか？●PN＝くたくた（京都府）／いえいえ、あれはハガキを投函する穴です。1日に数回SNKの方が背中を開けて回収していくので、ゲームに関する問い合わせは紅丸に入れるが吉。（中嶋）

勉強はお留守だぜ！

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待ってるぜ！　みんな、ネオジオについての勉強は足りてるかい？

8月号の〝ま〟さんへ 弱キャラにも未来はある

8月号の〝ま〟さんの意見ですが、僕も確かにKOFはキャラ性能差が激しいゲームだと思います。でも闘い方一つで、例え性能のいい八神でも、パーフェクト負けしているのを地元で見かけます。

弱いキャラで勝つポイントは、そのキャラの特徴を活かした闘い方をすること、あとはKOFのシステムを有効に活用することだと思います。よく見てると、意見にあったユリや舞で勝つ人は、相手の読みをはずしたり、キャラの相性を考えたりして、システムをしっかりおさえてます。

僕は『'98』では、オロチチームのニューフェイスの方を使っているので強いことはいえませんが、もう一度あきらめないでがんばって、対戦の面白さを味わってください。僕はこのチームが好きだから、エディットが当たり前の今でも対戦はこのチームです。

例えまわりがどうであっても、好きなキャラで対戦するのが一番だと思いますよ。

●PN／茅ヶ崎GF（神奈川県）

編：なかなか前向きな意見だ。やっぱ好きなキャラを使ってプレイしている時が一番楽しいもんね！　負けても練習しようって気になるし。（森）

長すぎるロード ネオジオCDの現状

最近の超大容量の格闘ゲームは、わが家のネオジオCDにはどうも荷が重いようで、ロードが尋常でなく長い。でも俺は、ロードについては人一倍忍耐強いと思っている。それもこれも、NCDとともに暮らしてきたからだ。

今では300メガ以下のゲームのロードは（あまり）気にならない。しかし『KOF'97』（460メガ）での頻発する長いロードや、『月華の剣士』（474メガ）のマシンの限界を感じずにはいられないロードの頻度…、このままいくと『RB2』（539メガ）は…。

完全移植は確かに重要だし、これまでSNKもよくやってきていると思うが、長すぎるロードはそれだけで致命的だ。

正直僕は、SNKはもうNCDにこだわることはないと思いはじめている。今後発売されるすべての（←重要）SNKゲームが、現在のNCDへの移植並かそれ以上の水準でなんらかの家庭用機種へすばやく（←重要）移植される状況になるならば、その時NCDの役目は終了すると思う。

NCDは多くのファンをネオジオに供給したし、ネオジオを身近なものにするという当初の目的は充分達成されたと思う。SNKには真剣に、このことを考えてもらいたい。僕としてはネオジオポケットとの互換性がある、某うずまきが後継機に適任かと思う。

ただし!!　大多数の現NCDおよびCDZのユーザーが納得して、〝新しい機種〟に速やかに移行できる環境作りをする責務がSNKにはあると思う。これは大変難しいが、NCDユーザーの多くがそのゲームの真のよさを堪能できずにいると思われる現状を放置しておくのは、ユーザーのSNK離れを誘発しかねない。それは、もったいない。■

★PN／ヨッキれん（秋田県）

編：ゲーム自体は面白いのに、ロードが長すぎて楽しめないというのは確かに惜しい。ロードも短く、発売も早く、隠しキャラも使えて移植度もバッチシな、夢のマシンがあれば私も欲しいっス…。（森）

『RB餓狼DM』で悪玉エンディング希望！

『RB餓狼DM』PS版を先日買いました。アーケードのRBSはクリアできないままだったし、ビリーのEDが見たくて見たくてがんばって彼でクリアしました。

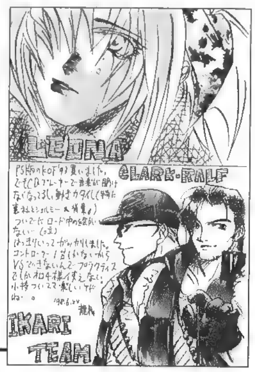
なのに、EDが全キャラ共通なうえ、出てこないキャラがいるなんて!!　〝善キャラ（アルフレッド、テリー等）〟しか出てこないなんて!!　ギース様や山崎やビリーが好きな人に、このEDはなんの価値があるというのですか!?

どのキャラでクリアしてもこのEDなのなら、もう一度やる気にはとてもなりませんでした。せめて悪キャラEDも作るとかできなかったんですか？　悲しすぎます。

●弘津恭子さん（山口県）

編：ギース、ビリー、山崎が人気キャラなだけに、この意見は多かった。

まあこのゲームはアルフレッドが主人公なわけで…でもな〜、やっぱこれはなあ〜…。（森）



●PN／龍舞（佐賀県）
レオナは何で泣いてるの？　今年はオロチ的話じゃないから悲しいことなさそうなので安心してや。



●PN／牧野真（埼玉県）
一体、何に対してのVサインなのかな？　新作にも出られたことに対してとか（笑）。



●渡辺喬さん（福岡県）
新しいファンは彼らのこと知らないかも。でもNFにはよく登場してたから読者なら知ってるかな？



●PN／葉月稜（青森県）
カッコイイ雪姉さんだ♡　封筒の裏はリターンアドレスだけでOKだよん！



●福原久美子さん（神奈川県）
まわりにゲームファンがいないとな？　それならゲームやらせてハマらせるしか!!



●PN／パン田ヘボ夫（埼玉県）
待っていた人、お待たせというかんじでとうとう発売のKOF京ー　プレイした感想待ってるぜー

オープンテラス

ごめんね、色。アスラ見たら、この人についていこうと思ったよ。●PN＝イトコンドリア（福岡県）／そうだろう、そうだろう。あのハミケツ男、すごくいいだろう。むせかえるほど立ち上ぼるフェロモンに人生が狂いそうだろう。この調子だと『侍魂3』が出るとしたら、R指定は免れまい。（中島）

よろず質問＆要望コーナー

SNK様に質問です。PS版『リアルバウト餓狼伝説スペシャル　DOMINATED MIND』で、サバイバルモードをクリアしたあとに条件を満たしても、隠し必殺技が使えないというのは本当ですか？

●中野憲二さん（東京都）

その通りです。メモリーカードを差し替えるか、一度データを消してから全キャラでギースを倒してみてください。

（SNK宣伝課）

KOF'98のキャラクタープロフィールを見て思ったのですが、チャン・コーハンの体重が303kgと、'97の203kgから100kgも増えているのはなぜですか？　教えてください。

●PN／シャイなあんちくしょう（福井県）

食いすぎです。

（SNK宣伝課）

SNK様に質問です。柴舟の妻であり、京サマの母である、草薙静さんのプロフィールを教えてください。

●PN／りんごパン奈（岐阜県）

元女医さんです。あとは秘密です。

（SNK宣伝課）

NF編集部に質問です。投稿規定で、複数のコーナーへのまとめ送りOKとなっていますが、その際、宛先はどうすればいいのでしょう。編集部御中でいいのでしょうか。教えてください。

●野村みゆきさん（滋賀県）

お便りを複数のコーナーにまとめて送る時は、表の宛先に送るすべてのコーナー名を書いてください。

届いたお便りはコーナーごとに保管しますので、各コーナーごとに用紙を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いてください。

（NF編集部）

●PN／桧山彬（茨城県）

戦場であんなたくましく戦っちゃうんだからフィオってなかなかすごい女の子だよね。





●PN／秋桜れの（岡山県）

今年も登場してるギャルちゃん♡ピンクの服がサリーで緑の服がエリザベスなのだ！　覚えてね♡

KING OF 背景's

今年の影二は背景だけじゃないぞー　ちゃんとビリーの登場デモにだって登場してるんだから、龍白よりは一歩リードってカンジだぞ!!　む…むなしい…。



●PN／もののじ琳（石川県）

もう一人の自分

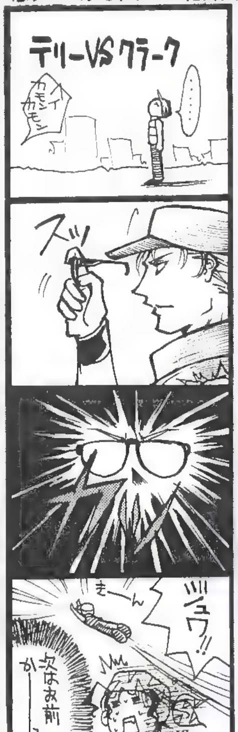
なるほど、覚醒って青龍が降りてきて起きる現象だったのか（笑）。そういや覚醒すると髪形も何気にペ○ソナの主人公に似てるような気が…。ゲフッ。



●PN／結麻水寿（宮城県）

怒チームウ○トラマン化計画

レオナに続いてクラークまでも…。残すはラルフのみだけど、どっちかっていうとラルフはウル○ラマンよりラ○ダー派だから大丈夫だと思うんだけどな…。



●PN／秋野紅葉（山口県）

覇我亜怒☆コネクション

ギース様ってばおちゃめさん♡　自分が日本びいきなのはいいとして会社の人間にまで、その趣味を押しつけちゃダメだよな（笑）。しかし、こんなことでデモやってるって実は暇なのか!?



★福永愛子さん（大阪府）

オープンテラス

香緋から逃げられた食い逃げ犯はいないという。ということは、食い逃げして香緋から逃げ切れれば香緋と結婚…ってジャンヌかい一●PN=Y.S.NAVY(埼玉県)／つーわけで、香緋に狂った男どもは彼女の店で日々食い逃げに精進するがよい。これで店内の犯罪指数もうなぎ上り。(中島)

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!! 特典として空耳度鑑定つき! 自分の耳の壊れ具合を評価されてみないかい?

人の名前を叫ぶビリー それは一体誰なんだ!?

僕の一つ上のいとこがいうには、『KOF'97』のビリーの大旋風のかけ声「GO TO HELL!」が「ロドリゲス!」に聞こえていたらしい…。そういえば、彼はこの技を使うたびに「誰の名前だよ…」といいたそうにしていたな…。
★PN／H・M・U(北海道)

編：誰の名前ですか(笑)。何かウケちゃったにょ…。聞こえるっちゃ聞こえるかもね。
空耳度は80点ぢゃい! ウケたからついでに賞品をあげちゃおう(笑)!! (片山)

心の声? 空耳? アブないマリーの声…

今年就職したS君によると、SS版『KOF'97』のマリーのファイナルダウンの声が「会社は、いやーん」と聞こえるらしい…。それはS君自身の心の叫びでは、と思うのですが…。
●PN／わーるど(大分県)

編：何かちょっとヤバネタ…。新しい職場で、何かいやなことでもあったんでしょうかね。
空耳度は67点を進呈。強く生きろよーー! (片山)

超必殺技発動で燃えまくるオヤジー!

『KOF'98』で柴舟の大蛇薙のセリフは、どうしても「燃えて! ファイヤー!!」としか聞こえません。さすがオヤジチームで出場してるだけのことあるっス。
●PN／ブルマ李(東京都)

編：ファイヤーっスか…バリバリ燃えてますな、親父!
「これで」→「燃えて」は聞こえるけど、「ファイヤー」は静かな編集部では聞こえないです(笑)。ゲーセンマジックですにゃあ。恐るべし!
空耳度は71点だ! (片山)

三節棍を振りまわす 彼は子供番組が好き?

『RB2』のビリーの火龍追撃棍のボイスが「ガチャピ〜ン」と聞こえます。次回作ではムックがいいなあ。
●PN／一条ヤイバ(福岡県)

編：ガチャピンっすか…。ビリーは彼(?)に何かいいたいことがあったのかな? しかし、これが聞こえるんだよ。ゲーセンマジックかね(笑)。
空耳度は79点を進呈! さらに精進すべし。(片山)

おごれる者は久しからず 忍者・舞の新超必殺技!?

『KOF'97』の舞の超必殺技「水鳥の舞」の時のボイスが「盛者必衰!」と聞こえます。
なんか忍者っぽくて(?)、カッコイイなあと思って早一年、先日空耳だったことが判明いたしました…。
●PN／蒼城たくと(秋田県)

編：よく「超サービス!」といわれる台詞だけど、何かカッコいいですにゃあ。「この台詞はこう!」と思いこむと、それしか聞こえなくなるしね。
空耳度は69点だよん。(片山)

「空耳」Q&A

『月華』で、守矢が楓、雪を倒した時に出る勝ち台詞が「そのまま死ね!」と聞こえます。やっぱり守矢は庵の祖先なんですか? そして、何といってるんですか?
また、逸刀・朧を出す時にも「死ね!」といっているように聞こえます。やっぱり…(笑)。何といってるんだい、守矢!
●PN／タカヒロ(滋賀県)

編：守矢ってそんなに庵っぽいかな? 個人的にはあんまりイメージ重ならないんだけど…。まぁ置いといて、勝利台詞は、聞こえるかも…って感じかな。正解は「己の器を知れ!」といっています。
逸刀・朧の方は、確かにそう聞こえる(笑)。正解は、「シェッ!!」です。何か間抜けっぽい…(笑)。(片山)

今月のお誕生日キャラ

あのキャラに出会えたことに感謝! みんなの大好きなネオジオキャラの誕生日をお祝いしちゃおう!

HAPPY BIRTHDAY♡

9 SEP

ハイデルン様へ

お誕生日おめでとうございます♡ プレゼントに私がルガールのコスプレをして貴方のファイナルブリンガーを受けにいきます♡
●PN／鈴☆奇太郎(神奈川県)

椎拳崇へ

拳崇おめでとう! この先貴方がどうなろうとそのイキのよさとかわいらしいカオとアテナちゃんを愛する心と短パン…が消えない限り、貴方を愛し続けるコトを誓います。
●PN／四橋かりん(福岡県)

お誕生日おめでとうございます。プレゼント送れなくてごめんなさい。でも四つ葉のクローバーでしおりを作ったので使ってください!! 今年もKOFがんばって!
●PN／七枷空(山梨県)

ケンちゃん、今年はえらいかっこええやないか。この調子でがんばりや! アテナとも仲よくな。恋に修行にしっかりはげみや。応援はまかしとき! ほながんばってな♡
●PN／大鳥タロウ(大阪府)

楓っちへ♡

お誕生日おめでたう♡ 君を一目見た時から私はくるったのようぅ。その愛を、すべてこの言葉にこめていうね。おめでとう♡
●PN／天城桜風(大阪府)

一条あかりちゃんへ

あかりちゃん、はっぴぃばぁすでぇい。君のその特徴でもある、あか(明)り〜性格でこれからも僕たちを魅了していってください。
●PN／加藤龍介(宮城県)

橘右京サマへ

今年もあなたの誕生日を無事迎えられたことに感謝です。来年も…生きてるよね、うっきょん!!(切実)
●PN／ちくわぶ(長野県)

覇王丸へ

年々おっさんくさく…いや渋くなっていく覇王丸が大好きです♡ これ以上は老けないで欲しいかな…。でもおめでとうございマス。
●PN／忍とも(千葉県)



●定方宏子さん(群馬県)



●PN／琴吹煌(静岡県)



●PN／カトリマット(宮城県)

9月生まれのおもなキャラ
1日ハイデルン、4日ローレンス・ブラッド、5日覇王丸、14日楓、16日フランコ・バッシュ、20日橘右京、23日椎拳崇、御名方守矢、26日一条あかり

▶読者通信欄　Welcome To PaoPao Cafe！

ネオジオ特選同人誌コーナー

〈初心者向け同人誌の申込法講座〉

①定額小為替と切手を買う。…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申し込みの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②手紙を書く。…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書を書きます。例：「『ネオフリマニュアル』500円×1冊を申し込みます。合計500円と240円の切手を同封しました」

しかし、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれないですね。

③宛名カードを用意する。…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5cm×ヨコ7cmのものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④返信用封筒を同封する。…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

あとは①～④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多かったりする）。本は約1ヵ月ぐらいで手元に届きます。

あいのままに、わがままに。




●「月華」オールキャラギャグ本！　短編がぎっしりで読み応えもばっちりです！　楓が可愛くて出番も多いです♡／B5／オフ／36P／400円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒981－0503　宮城県桃生郡矢本町矢本字沼南72　立沼住宅77号　加藤夏希（発行：蒙古高句麗）

COMFORT ZONE



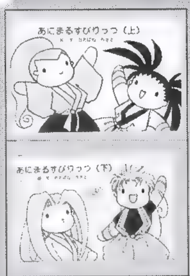

●甘々な庵×京本！　マンガと小説の2本立てです。ラブラブな2人が好きな人におすすめです♡／A5／オフ／28P／300円無記名小為替＋140円切手＋宛名シール／〒013－0552　秋田県平鹿郡大森町上溝字上野120－31　鈴木方「C・Z」係（発行：NAGAREBOSHI）

和洋折衷




●「月華」女の子本。コンセプトはあかり×雪の健全だそうですが、ひたすら可愛いです！　女性が読んでも楽しめる女の子本です♡／B5／オフ／24P／300円無記名小為替＋140円切手＋宛名シール／〒363－0026　埼玉県桶川市上日出谷865－3　甲斐麻起子（発行：人喰かたつむり）

あにまるすぴりっつ



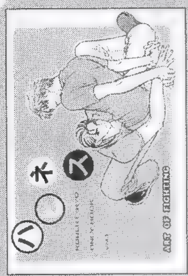

●サムスピの絵本2冊セット！　キャラがみんな動物化されていて、とってもほのぼのしたいいお話です♡／B6・2冊組／オフ／各52P／600円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒505－0043　岐阜県美濃加茂市深田町3－3－16　林方かたばねちさと（発行：M・T・PARTY）

迪




●楓と守矢のシリアスストーリー本。2人のすれ違う想いが切なく伝わるお話です。2人のファンの方に。／B5／オフ／28P／400円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒171－0051　東京都豊島区長崎6－26－8　ライフピアクイーン202　河本恵美（発行：めにうぶっくKK）

ハピネス




●ロバ×リョウ本！　甘々を目指したけれどギャグになったとのこと。可愛いリョウとカッコいいロバートが好きな方に！／B5／オフ／28P／300円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒402－0054　山梨県都留市田原2－3－31　コーポT&M101　笹部亜矢子（発行：E.M.R）

SWEET CANDY




●マジドロIII本♡　ほのぼの＆ギャグ中心で、とっても楽しくて可愛いです！　マジドロファンはゲットだ!!／A4／オフ／36P／500円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒814－0161　福岡県福岡市早良区飯倉7－32－14　本多ハイツ205　松田弥生（発行：アニョ＆ホニョ）

世紀末オロチリーダー伝　社！




●社中心本。ゲーニッツ×社の昔話がメインです！　ギャグありシリアスありで読み応えばっちり！　社好きならどうぞ♡／B5／オフ／88P／700円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒880－0934　宮崎県宮崎市大坪東3－16－28　原田由紀子（発行：無敵のナイトクラビング）

楓




●楓中心の「月華」ギャグ本。楓（ノーマル＆覚醒）と守矢（＋雪）がたくさん出てきます♡　楓が好きな人はゲットするべし！／B5／コピー／24P／400円無記名小為替＋140円切手＋宛名シール／〒970－0221　福島県いわき市平下高久字八幡151　猪狩昌美（発行：雷々軒）

オープンテラス

8月号のインタビューの中で「'97」に出場したキャラは全部登場させた上で…」と話してくださった河野開発部長様。なら、「'98」ではやっとネオジオでオロチが使えますよね！★PN＝トロ吹き（北海道）／子「パパ、明日は海に連れていってくれるんでしょ」。父「ごめんね、パパ仕事入っちゃったんだよ」。子「ええー　約束したのに～（泣）」母「ほら、パパは疲れているのよ」。…大人には色々あるんですね－。（中嶋）

オープンテラス

「天草降臨」の時のナコの三体位は「73・50・82」、「侍魂」のナコの三体位は「82・48・82」。大自然の中で治癒されている時、ついでにスタイルもよくしてもらったのか？●PN＝和泉守兼定（徳島県）／っていうか、このウエストは、むしろ大自然に復活の見返りとして臓器をごっそり抜かれたという説が有力…かも。（中嶋）

文通&募集コーナー

●KOF、月華の剣士、侍魂などが好きな方、イラ交しましょう♡ 特に京や楓やクリスが好きな方♡ 県内の方は一緒にゲーセンやイベントにいきましょう。初回のみ80円切手同封。年齢性別不問。同人物OK♡ 15歳・女。〒791-8044 愛媛県松山市西垣生町1349 三原裕子

●文通してください！ イラ交もOK。KOFのマリー&庵が好きな方（どちらかだけでもOKです！）。年齢性別不問！ 初回のみ80円切手同封してください。13歳・女。〒402-0005 山梨県都留市四日市場128 小林利栄

●KOF、餓狼が好きで、山崎、ビリー、キム、庵、社、ユリ、マリーが好きな方（そうでない方もOK）。私と文通&イラ交してください。年齢性別不問。初回のみ80円切手同封でお願いします。16歳・女。〒719-1101 岡山県総社市奥坂399 加藤美穂

●とにかくネオジオが好きな人!! おいらと文通しよう!! 特にKOF、餓狼が好きです。年齢性別不問!! プリクラか写真を同封してくれると嬉しいです。返事確実！ 近い人は一緒にゲーセンにいこう!! 23歳・男。〒270-0034 千葉県松戸市新松戸7-221 サンライト五番街D-704 久下将太郎

●KOFのシェルミー、クリス、庵、京、舞、秘書、月華の雪の中で好きなキャラが1人でも当てはまった人、文通してください。年齢性別不問。初回のみ80円切手同封でお願いします。待ってます。13歳・女。〒720-0003 広島県福山市御幸町森脇62-5 片岡知美

●KOF'98が好きな方、アテナなどテクニカルキャラが好きな方で、電子メール交換、またはゲーセンに一緒にいける人、お手紙をください。24歳・男。〒259-1322 神奈川県秦野市渋沢上1-13-23 近藤治一

KOF好きな人、楽しく文通しよう！



川口珠苗子 18歳・女（右）

ちなみに私の本命は拳崇。年齢性別不問！ 近くの人だと嬉しいな。男の方大歓迎だよ♡ イラ交もしよう！ 初回のみ80円切手同封で。

〒653-0011
兵庫県神戸市長田区三番町4-1-1 市住26-805

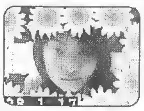
●KOFが大好きな方、私と文通してください。京ちゃん激LOVEなんです！ 他にも庵、レオナ、シェルミー、マチュア、ハイデルン、etc好きです。庵×京な人もヨロシク。初回のみ80円切手同封でお願いします。イラ交もOKです。同人封筒使用不可。15歳・女。〒038-3301 青森県西郡車力村富萢千年14 小村恵

●KOFが大好きな人！ 私と文通しよう♡ 他にもサークル活動している方で色々教えてくださる方も募集!! 年齢性別不問。80円切手&プリクラ同封だと嬉しいです（なくてもOK）♡ 返事確実。15歳・女。〒961-0841 福島県白河市古高山1-158 鈴木真穂

●とにかくKOFが好きな方、文通などしませんか？ 私は意外とKOF'97のオロチには詳しいつもりです（笑）!! 年齢性別問わず（けど私より年下はちときついかのう…）。失礼ながら初回のみ80円切手同封してください。13歳・女。〒253-0003 神奈川県茅ヶ崎市鶴が台14-1-108 川和香澄

●コスプレの仕方を教えてくださる方、文通してください。女の子なら誰でもいいんです♡ 主に、あかりちゃん、ナコ、リムかな（あかりちゃんの友達とかもかわいいですよネ…♡）。なるべく年上の女性の方がいいです。返事は必ず出します。よろしくお願いします！ 待ってま～す。13歳・女。〒640-8303 和歌山県和歌山市鳴神219-10 山本愛子

文通しましょう♡



浦田恵梨奈 15歳・女

KOFなどネオジオが好きな方、文通してください。ゲーセンやイベントに連れてってくれる人よろしくね♡ 16歳以上の男性と20歳以上の女性希望。

〒207-0011
東京都東大和市清原2-1 北818-4

文通、コスプレ、サークル活動しよう



松浦代志 20歳・男

やっぱりKOFという方、僕と文通、コスプレ、サークル活動をしましょう。できれば大阪付近の方（以外でも可）。年齢性別不問。

〒538-0054
大阪府大阪市鶴見区緑3-16-18

●SNKのキャラ（KOF、サムスピ）を描くのが大好きという方、私とイラ交してください。年齢は15歳以上希望。カラー、モノクロ両方描けるという方なら大カンゲー♡ ヨロシクー。こんなんでよければイラ交してくださひ（泣）。18歳・女。〒092-0052 北海道網走郡美幌町東2条北3-2-2 びさんハイツ2号 永井あかね

●庵とレオナと色が好きな人。それと庵×レオナ派で庵が幸せになってくれることを祈っている人。ぜひ！ 私の友達になってください！ そしてあなたと私とで、庵の未来を幸せにしてあげましょう！ 切手を同封してくださると、お返事200%でゴザルー。年齢性別問いません。近くの人なら、ゲーセンとかいきましょう！ 15歳・女。〒919-0104 福井県南条郡今庄町ひうち27-23 山際美幸

●KOFが大スキな人、私と文通してください。ボガード兄弟がスキ、もしくは軍人サン大スキという人お手紙ください。特に岐阜県民求ム!! プリクラ&（初回のみ）80円切手同封でよろしく。イラ交も大歓迎!! 14歳・女。〒501-3771 岐阜県美濃市大矢田東ノ端625 後藤由希子

●サムスピアンケート回答者募集!! リムルルに関するアンケートです。リムルルが大好きという方、ご協力ください。お礼もあり。80円切手同封にてお願いします。締切りは9月30日までです。〒323-0828 栃木県小山市神山2-9-3 ハクオウドミトリ1-215号 吉田直司

●社、庵、オロチ様!!に暴走中な方、文通&友達大募集♡ もちろん他のオロチ軍フリークも大募集中♡ 性別不問。同人グッズ使用可。暴走レター待ってるっチ（笑）。18歳・女。〒662-0075 兵庫県西宮市南越木岩町10-21 ステラ23 210号

吉野千奈美

●KOFの麻宮アテナが大好きな人で、イラ交やってくださるおに～さま、おね～さま、そしてぼく、わたし。麻宮アテナぞっこんLOVEな人、お手紙ください。返事は届き次第ハイパーなスピードで書きますので。イラスト描けない人も大歓迎。年齢性別不問。13歳・女。〒636-0343 奈良県磯城郡田原本町泰庄539-3 高村有香

●八神庵が命！ 死ぬほど庵と京が好きだという人、お友達になりましょう。身近に語り合える人がいなくてめっちゃコドクです。FAXのやりとりできる人だと嬉しいです。20歳・女。〒500-8841 岐阜県岐阜市高野町5-6 阪野みどり

●文通相手を募集しております。先着5名様。KOFは庵、真吾、クリス、シェルミー、サムスピは風間兄弟（特に火月）、月華は楓と守矢が好き。他でもOKっス。13歳・女。〒979-1141 福島県双葉郡富岡町上手岡家茂手木83-5 三瓶あゆみ

●KOFのイラストください。特に京&庵&シェルミー。イラストをくれた方で80円切手を同封してくれた人にはお礼の品を送ります。皆様からのイラスト待ってます。16歳・男。〒584-0024 大阪府富田林市若松町3-1-4 松田康幸

●蒼月、右京、庵、社が死ぬほど好きな人、私と文通&イラスト交換しましょう。その他のキャラでもかまいません。初回のみ80円切手同封でお願いします。性別は問いませんが、なるべく私と同年齢か年上の方、お願いします。15歳・女。〒286-0037 千葉県成田市橋賀台2-21-2-6-203 大久保結可里

●KOF'95～'97&サムスピが特に好きな方（他でもOK）私と文通orイラ交しましょう。好きなキャラは社、真吾、紅丸、右京、火月、首斬り破沙羅（浮気者でスイマセン♡）ちなみになぜか庵×京派です。年齢は16歳以上25歳未満の方がいいです。性別は問いませんがプリクラor写真を同封してくれると嬉しいです。返事は必ず出しますので、以後お見知りおきをっ♡ お兄さん、お姉様待ってます。15歳・女。〒230-0002 神奈川県横浜市鶴見区下末吉5-20-7 G-301 林香織

●今年もやっぱり庵や！ という方、'98おやじチームもヨロシクね。当方も29歳とちょっと？ 年食ってます。ボランティア精神アリ×2の方、ゲーセン、イベントいきましょう。29歳・男。〒663-8127 兵庫県西宮市小松町2-5-10-303 坂田好彦

●KOF好きな方、私と文通&イラ交しませんか？ レオナ、シェルミー、ビリー、マリー好きな方歓迎です。もちろんそうじゃなくてもOKです。ちなみにやおいと同人もOKです。女の方のみ希望です。年齢は不問です。初回のみ80円切手同封で。よろしくお願いします。12歳・女。〒901-2133 沖縄県浦添市城間4-19-7 ウインズ城間201 仲嶺真澄

●お友達募集!! SNKのゲームが好きでKOF、餓狼、サムスピなどとにかく格ゲーがチョー大好きな人、僕と友達になってください。性別不問でなるべく同年代&近場の人、一緒にゲーセンなどにいって遊びましょう。写真かプリクラを同封してくれると嬉しいです。お手紙待ってます！ 17歳・男。〒278-0034 千葉県野田市上花輪新町38-9 根岸賢太郎

●文通&イラ交してください！ 京、アテナ、シェルミー、クリス中一人でも好きな方大募集♡ 年齢性別不

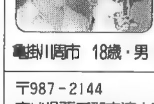








ゲーセン友達&文通友達募集!!



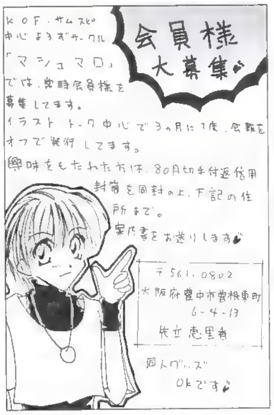
亀掛川周市 18歳・男

KOF、餓狼、サムスピが好きな方、一緒にゲーセンいきましょう&文通しましょう。年齢性別問わず。プリクラと80円切手同封で。

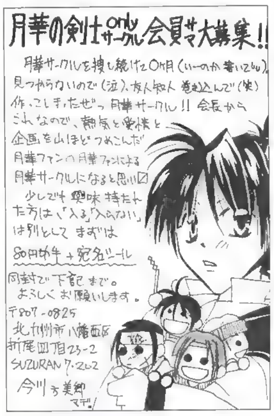
〒987-2144
宮城県栗原郡高清水町字台町7

▶読者通信欄　Welcome To PaoPao Cafe !









問。お手紙待ってます！　11歳・女。

〒965-0079　福島県会津若松市高野町界沢43　高橋規子

●イラスト先生募集！　詳しい絵の描き方を教えてくれる人募集中〜!!　ネオジオフリークに載った方等々…大歓迎！（自信のある方もOK！）年は17〜18歳だと嬉しいです。お手紙お待ちしております！　18歳・男。

〒631-0033　奈良県奈良市あやめ池南8-1-30　A-301　牧野治孝

●SNKはもち、格ゲー好きな方、文通、イラ交しましょう。両方もOK。社、ゲーニッツ、紅丸が好きな方だと嬉しいな。やおいOKで同人してる方希望。初回のみ80円切手とできればイラスト同封でお願いします。濃ゆ〜い手紙待ってます。14歳・女。

〒870-0833　大分県大分市上野丘東5-27　真鍋曜江

●京、庵、真吾、クリスが好きな人、僕と文通&イラ交しよう！　県内の人は、一緒にゲーセンにいきましょう！　年齢性別不問。返事確実。初回のみ80円切手同封で。18歳・男。

〒339-0027　埼玉県岩槻市尾ケ崎-048　真々田陽一

●サムスピ、KOF、月華（やったことありませんが）好きな方、私と文通&イラ交しましょう!!　庵、京、オロチチーム、アテナ、あかり、レオナ、ユリ、風間兄弟、ナコリム姉妹、守矢が好きな方だとなおさらOK♡　初回のみ80円切手&プリクラ&イラスト同封で。年齢性別不問です。よろしくおねがいします。月華のこと教えてくださる方大歓迎!!　14歳・女。

〒454-0932　愛知県名古屋市中川区中島新町2-801　中川住宅1-803　犬飼真衣

●お仲間募集！　庵、京、真吾、八傑集、'96ボスチーム、怒チームが好きな15〜25歳までの方！　常識のある方！　友達になってください。性別不問。文通したり、イベントやゲーセンなどにいきましょう。80円切手とプリクラ同封してね。こんな私はいかがです？　20歳・男。

〒674-0064　兵庫県明石市大久保町江井島-003-3　前田直紀

●KOFでケンスウ、京、庵、真吾、餓狼キャラが好きな人、私と文通してくだサイ。ウチのサークルのペーパーをもらってくださる方も募集中。年齢不問、返事100%!!　初回のみ80円切手同封でお願いします。19歳・女。

〒121-0816　東京都足立区梅島3-41-10　野村佳奈

●お友達募集です。なるべく近くの人で一緒にゲーセンにいってくださる方、お手紙ください。私はNFを創刊号から全号持っていますが、ゲームはへたです。性別不問ですが、20歳以上の人希望。23歳・男。

〒515-0032　三重県松阪市田原町327-11　コーポ山下F号　川村元也

●イラストください。KOF、侍魂シリーズのイラストをお待ちしております。80円切手同封で。イラストを送ってくださった方には必ず返事の手紙とイラストを送らせていただきマス。リターンアドレスは正確に明記してください。返事はできるだけ早く書きますので。14歳・女。

〒630-0236　奈良県生駒市西畑町217　中尾真己

●月華の剣士を中心に活動している当サークル、犬小屋のペーパーを配布してくれる人を募集中です。ジャンルは問いません。20〜40枚くらい配布してくれる方、ご連絡ください。切手は不要です。継続か1回だけか記入してね。なお交換でもかまいません。一方的な方、40枚以上配布してくれる方にお礼の便せんなどを差しあげます。よろしくお願いします。

〒750-0009　山口県下関市丸山町5-4-11　浜川千穂

だからゲーセンいこうってば



芳澤千恵　20歳・女（左）

私たち格ゲーのサークルを作りました。とにかく格ゲー好きの男女諸君！　大阪に集い私たちと遊びましょう。80円切手同封で。

〒546-0032
大阪府大阪市東住吉区東田辺1-17-12

誤解を生むマント



あわれビリー。マントの中の秘めごとの餌食に…。それなのに、「さー帰ろ」ってリリィちゃん！　お兄ちゃんそのままにしていいのか!?

●PN／サカモトタケヒト（福岡県）

ザ・ドーピング



そんなにピザまんダメなのか、拳崇…。でも、肉まんでゲージ回復するのと、ピザまんで暴走して性能アップするの。どっちがお得なんだろうな。

●PN／楓木ゆあ（福岡県）

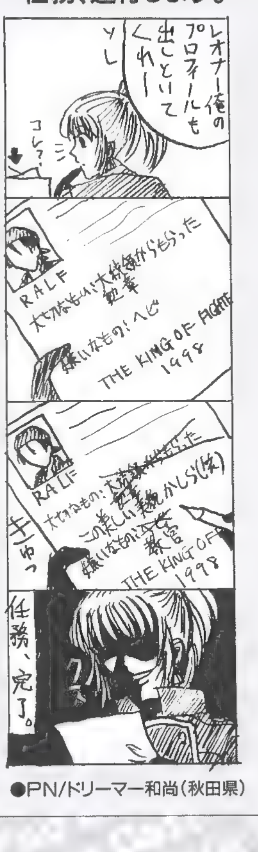
御法度



副題「きれいなお兄さんは好きですか」（笑）。キレイな方が好きだけど、現実にいたらマジに女の敵だよなぁっていうのが複雑な乙女心かにゃ？　っていう話で盛り上がったことが…。

●PN／菊地翔一（鹿児島県）

任務、遂行します。



人のプロフィールを勝手に書きかえたらダメじゃよ〜。しかも大切なもの：美しい美貌だったり、嫌いなもの：教官って…。このあとのラルフの運命やいかに!?

●PN／ドリーマー和尚（秋田県）

オープンテラス

チャンへ。どうやったら1年で100キロも太れるんですか？　教えてください。●PN＝CLUB-YMA（北海道）／お答えしよう。あの巨大な鉄球を片時も放さずハードな修行に明け暮れた結果、めでたく鉄球が体の一部に同化したのだ。だから、増えた分は鉄球の重さなのだ。なんちて。（中鶴）

オープンテラス

「'98」のオフィシャルイラストで、あの堅くたくましいマリーの腹筋が消えた。あの昆虫みたいな腹が好きだったのに～（涙）。●PN＝マスラオ斬魔伝（兵庫県）／きっと彼女も色気づいたのだろう。今後舞化が進むと思われる。（中嶋）

売買&交換コーナー

●買い／KOF'97ぬいぐるみのAタイプ（特に真吾）を安価で売ってください。まとめ売り、バラ売りどっちでもOK!! とりあえずこちらが欲しいのは真吾、京、シェルミー。送料こちらもち。希望価格、支払い方法を明記のうえ、80円切手同封でご連絡を。
〒518-0839 三重県上野市田端町920-8 藤本江美

●買い／ネオジオROM本体を1万5千円前後、もしくはネオジオROM本体＋ROM版「KOF'97」をセットで2万円前後で。希望価格、支払い方法を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。
〒264-0004 千葉県千葉市若葉区千城台西2-4-8 大本和宏

●売り／ネオジオCD版「真サム」「武士道烈伝」「龍虎2」「WHP」「WH2JET」「ネオジオCDスペシャル」「ベースボールスターズ」をセットで売ります。高価優先。希望価格明記のうえ、ハガキで連絡ください。
〒329-0101 栃木県下都賀郡野木町友沼1066 菅谷隆弘

●買い／ネオジオCD版の「KOF'97」を安価で。希望価格と支払い方法を書いて、ハガキでの連絡待ってます。
〒990-0511 山形県寒河江市大字慈恩寺番外3 花山美樹

●買い／ROM版「KOF'95」を1万円くらいで、メモリーカードを1万5千円くらいで。なお、両方売ってくださる方は3万円で買います。少々汚れていても可能です。送料そちらもちで。ハガキでご連絡ください。
〒797-0011 愛媛県東宇和郡宇和町下川1132 松本淳

●売り／ネオジオROM本体（箱説あり）を1万1千円で。送料そちらもち。ハガキで連絡ください。
〒833-0011 福岡県筑後市久恵1142 馬場尚仁

●買い／ネオジオCD版の「月華の剣士」を1万円前後で。安価優先です。希望価格と支払い方法を書いて、ハガキでご連絡ください。
〒441-8112 愛知県豊橋市牧野町15-9 神藤康宏

●買い／NF創刊号から'97年12月号まで、計31冊を1万円くらいで。美品希望、なるべくポスターつきで。安価優先。希望価格と支払い方法を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。
〒790-0003 愛媛県松山市三番町7-10-12 第14三和マンション201 村田篤彦

●売り／NFのポスター'97年3月～'98年5月（美品）を。送料はこちらでもちます。希望価格明記のうえ、ご連絡ください。まとめて買ってくれる人に限ります。
〒270-2329 千葉県印旛郡本埜村滝野3-7-4-306 秋山理奈

●買い／ネオジオCD版「クイズKOF」、「KOF'96ネオコレ」を。他に'96関連の市販本、攻略ビデオ、音楽、ドラマCDなど。美品でなくとも動けば可。連絡費、送料当方負担。希望価格と支払い方法を明記のうえ、封書（ハガキ）でご連絡ください。
〒989-0243 宮城県白石市沢目8-4 千田世理子

●買い／ネオジオCDZを。箱説つきの美品なら高く買います。本体だけでも最低2万円払います。希望価格、支払い方法を明記のうえ、往復ハガキで連絡ください。
〒735-0004 広島県安芸郡府中町山田2-8-2 脇本一志

●売り／NF創刊号から'98年8月号までまとめて引き取ってくれる人、1冊350円で。Vol.4のポスター以外はすべてきれいなままであります。また、数作品の販促用チラシを全部あわせて2千円で譲ります。ネオジオ本体＋付属コントローラー＋「真サム」、「斬サム」を1万円。ネオジオCD本体＋コントローラー＋「KOF'95～'97」、「餓狼伝説3」、「RB」、「RBSP」、「RB2」、「ソニックウイングス2」をまとめて1万5千円で売ります。どちらでも先着の人にHORIのジョイスティックをつけます。すべて送料そちらもちで。
〒665-0813 兵庫県宝塚市口谷西2-4-19 杵築拓哉

●買い／シェルミー、もしくは山崎に関する物を。同人誌などなんでもいいです。できるだけ安価でお願いします。往復ハガキもしくは返信用封筒入りの手紙でリストを送ってください！ お願いします（美品希望です）!!
〒597-0043 大阪府貝塚市橋本169-5 野口紗代

●交換／私のネオジオCD版「KOF'97」（新品）とあなたのネオジオCD版「月華の剣士」（なるべく美品で）を。あと、リムルルのフィギュアキーホルダーを500円前後で売ってくれる方も募集します。どちらも80円切手同封でご連絡ください。
〒612-8136 京都府京都市伏見区向島四ッ谷池14-1 5-4棟604号室 西村郁美

●買い／KOF'97マスコットキーホルダーのクラーク、ラルフ、シェルミー、レオナ、クリス、庵、舞、真吾を各300円くらいで。KOF'97ぬいぐるみ、不知火舞を500円くらいでお願いします。単品でも、美品じゃなくてもかまいません。小遣いが足りないため、80円切手同封で、状態を書いてご連絡ください。
〒919-0804 福井県坂井郡金津町沢16-12 中西景子

●買い／ネオジオCDZ本体を1万円で。ゲームに支障がなければ傷があってもいいです。送料はこちらが負担します。支払い方法は代金着払いで。往復ハガキで連絡ください。
〒377-0025 群馬県渋川市川島1694-4 飯塚貴志

●買い／ROM版「RB餓狼伝説」や「KOF'95」「KOF'96」をそれぞれ5～7千円で。ROM版「KOF'97」を1万5千円程度で。またメモリーカードを千円くらいで。送料こちらもちで。希望価格を明記して、ハガキでご連絡を。支払い方法はお任せします。
〒020-0121 岩手県盛岡市月ケ丘3-29-5 池田祐介

●買い／KOF'97、'98のアーケード版特大ポスターを千円前後で。また、ネオジオROM本体一式（コントローラーなしでもOK）を安く譲ってくれる人も探しています。こちらは希望価格を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。
〒349-0101 埼玉県蓮田市1424 掘込俊之

●買い／ネオジオCD版の「餓狼」や「龍虎」など古いソフトを格安で。「KOF'96」「KOF'97」「天サム」などでもOK。売ってくださるソフト名と値段、そして取説の有無や保存状態などを書いてハガキまたは封書でご連絡を。届き次第連絡させて頂きます。安価優先。支払い方法はその時に。よろしくお願いします。
〒639-1003 奈良県大和郡山市代官町2-24 川本智史

●売り／NF創刊号から'97年11月号までを5千円以上で。高価優先。すべてポスターつき。まあまあ美品。希望価格、支払い方法明記のうえ、往復ハガキで連絡ください。
〒500-8131 岐阜県岐阜市月ノ会町1-15-2 近藤大祐

●買い／ROM版の「RB餓狼伝説2」を8千円＋ネオジオ用メモリーカード（箱、取説、ケースつき）でお願いします。送料こちらもち。保存状態を明記のうえ80円切手同封でご連絡ください。
〒945-0842 新潟県柏崎市米山台2-19-4 佐藤成浩

●買い／KOF'95、KOF'97のアテナのぬいぐるみ、マスコットキーホルダーを買います。売ってくれるもの、送料こみの希望価格、支払い方法を明記のうえ、ご連絡ください。
〒018-5701 秋田県北秋田郡比内町扇田字下川端62 小板橋直人

●買い／NF創刊号から'96年7月号までを各400円（ポスターなしは300円）で。一括、ポスターありの人優先。芸文社の「KOF'97完全攻略マニュアル」を千円で。両方とも支払い方法を書いてハガキで連絡ください。
〒769-2321 香川県大川郡寒川町石田東甲59-1 白井俊和

●買い／ROM版「RB餓狼伝説」をなるべく安く。安価優先。送料こちらもち。支払い方法を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。
〒511-0009 三重県桑名市本郷町270 太田充麻

●売り／ネオジオCD版「メタルスラッグ2」を5千円くらいで。またナコルル目覚まし時計、マジカルドロップIIIタロット（多少キズあり）、ワールドヒーローズパーフェクトのテレカも売ります。それぞれ希望価格を明記のうえご連絡ください。高価優先です。NF次号発売日で締め切らせていただきます。
〒366-0818 埼玉県深谷市萱場373-25 田苗大将

●買い／ネオジオCDZをできれば2万円以内で。コントローラープロのパッドもあると嬉しいです。送料はこちらもちで、まずはおハガキで連絡ください。
〒410-0317 静岡県沼津市石川728-6 第2のぼりマンション210 稲垣大輔

●交換／私のROM版「月華の剣士」（箱、取説つき）と、あなたのROM版「KOF'94」（箱、取説つき）を。まずはハガキで連絡してください。近県なら取りにいきます。
〒481-0041 愛知県西春日井郡西春町九ノ坪長堀90-4 横川照治

●買い／'97年版サムスピカレンダーを適価で。送料そちらもちで（郵便でそれほどかからないと思います）。7枚すべてそろっていることが条件。美品希望。支払い方法と希望金額を明記のうえ、80円切手同封で連絡ください。
〒365-0041 埼玉県鴻巣市小松1-10-49 加藤尚子

●買い／NF'98年1月号～3月号、6月号（読めればどんなにボロくてもかまいません）をなるべく安価で。単品でもいいので、送料こみの価格を書いてご連絡ください。
〒005-0805 北海道札幌市南区川沿5条3-2-26 コーポチェ



●PN／東雲誠太郎（群馬県）
なんかカワイイジョーだね。うしろに控えてるホア・ジャイがいいカンジだぞ！



●PN／表陸（兵庫県）
髪結いリックとのこと。そういやリックも下ろしたら結構髪長そうだよね。



●PN／神崎あきら（岐阜県）
ゲーセン通いまくりですか。いいなぁ…。そういう話を聞くと学生に戻りたくなっちゃうよん（笑）。



●PN／紗月梓（新潟県）
なぜ鶏にならないかって？ それはPちゃんだからってのはダメかな？ でも一応２代目なんだよね。

リード号室　伊藤良

●買い／ネオジオROM本体（専用コントローラーなど、すべての付属品つき）に「KOF'94」をセットで一万円以下で。メモリーカードもつけてくださるなら一万3千円以下で。それとNF創刊号から'97年9月号までをセットで4千円以下で。ポスターなしでもOKですが、ポスターあり＋美品優先。安価優先。ハガキ待ってます。
〒615-8282　京都府京都市西京区松尾大利町20-59　安部翔太

●売り／ROM版「KOF'97」を一万円以上で。送料そちらもちで高価優先。希望価格を書いて往復ハガキでご連絡ください。
〒648-0005　和歌山県橋本市隅田町河瀬862-2　武田圭司

●買い／ネオジオCDZ本体と専用ACアダプターを2万5千円くらいで。安価優先、送料こちらもち。希望価格と支払い方法を書いてハガキでご連絡ください。
〒010-1421　秋田県秋田市仁井田本町4-9-25　保坂崇

●交換／ネオジオギャルズポスター第一弾で、私の持っているナコルル、チャムチャム、キングのいずれかと、あなたの持っている舞、ユリを。
〒989-5402　宮城県栗原郡鶯沢町字南郷久保1-1　千葉志保

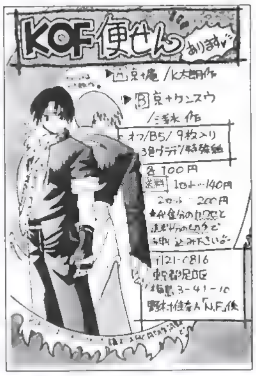
●売り／「KOF'97完全攻略マニュアル」（超美品）を千円以上、「KOF'96キャラクターブック」を600円以上で。高価優先。希望価格を明記してハガキでご連絡ください。
〒722-2102　広島県因島市重井町3072　大出歩

●買い／八神庵に関するグッズを安価で。古本や切り抜き、何でも構いません。希望価格と支払い方法を明記のうえ、ハガキでご連絡お願いします。
〒899-5653　鹿児島県姶良郡姶良町池島町10-7　203号　馬場実咲

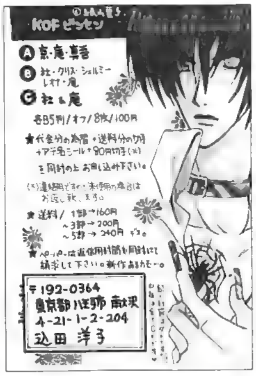
●買い／NF創刊号から'96年12月号までをポスターつきで、まとめて一万円で売ってください。本、ポスターともに美品に限ります。送料そちらもち。往復ハガキでご連絡ください。
〒203-0054　東京都東久留米市中央町2-3-17　稲垣智美

●買い／新サムのマスコットキーホルダー、リムルルを500円くらいで。希望によりマスコットキーホルダーの京、庵、社、山崎（すべて'97）のどれか一つを差しあげます。安価&美品優先。希望する価格とキャラ名を明記のうえ、往復ハガキでご連絡ください。
〒802-0837　福岡県北九州市小倉南区葉山町3-10-21　三宅英貴

●交換／私のネオジオCD本体＋「ASOII」＋「バーニングファイト」と、あなたのROM版「ブレイジングスター」を。送料そちらもちなら「ピューポイント」もつけます。保存状態明記のうえ、80円切手同封でご連絡をお願いします。
〒454-0983　愛知県名古屋市中川区東春田3-12　スエヒロハイツII　B-103　福井淳平







投稿規定

賞品稼ぎも歓迎!! 各コーナーへのみんなの投稿待ってるよ!!

【Welcome To PaoPao Cafe！（パオパオカフェへようこそ～！）】

〈ありがとうママパパ〉
・学校やプライベートで起こった、日々のおもしろいできごとを募集！ 明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈！

〈月を見るたび思い出す〉
・ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集！ 非常識な人がいて困った系の話でもOK！ 人のあり方についてともに語り合いましょう！ 採用者1名に賞品進呈。

〈替え歌、行っきま～す！〉
・ズバリ"替え歌"を募集。自作の替え歌をバンバン送ってね！ 元歌のタイトルを書くのを忘れずに。マイナーな曲はなるべく避けて欲しいかも。採用者1名に賞品進呈！

〈勉強はお留守だぜ！〉
・ネオジオの在り方や現状に関するマジな意見や、ネオジオの魅力を大解析するお便りを大募集！ ディープなユーザーのディープな意見を待ってるぜ！ 採用者1名に賞品進呈。

〈こんな空耳〉
・キャラクターボイスやネオジオソングの空耳を募集！ 聞こえるものも聞こえないものも、おもしろければOK！ 傑作には賞品を進呈。
また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。「あのキャラは何ていってるの？」とか「英語でしゃべってるので意味が分からないよ～」など、なんでも質問してちょ。

〈ストーリーアルバム〉
・攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう"変な画面写真"を募集！ あの人の手があんな場所に…とか、本来の意味とは違ってこんなふうに見える！ というように、どういう写真がどういうふうに見えるかを説明して送ってね。台詞をつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎！ 採用者1名に賞品進呈。

〈キャラ♡レター〉
・好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう！ 文字数は25文字×15行以内。素晴らしいレターには賞品を進呈。

〈愛すべきゲームたち〉
・あなたのお気に入りのネオジオゲームに対する"愛"を語ってください。そのゲームの魅力、見どころ、やりどころなどを13文字×50行前後で。ゲームタイトルは必ず記入してね！ 採用者には賞品進呈。

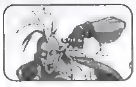
〈よろず質問・要望コーナー〉
・ネオジオに関する疑問を、メーカーやNF、はてはNFゲーマーさんなどに聞いちゃおう！ ただし、コマンド入力のコツなど、格闘ゲームに関する質問は【QandA】の方によろしくね！ もちろん要望や意見も受けつけてるよん。

〈今月の誕生日キャラ〉
・その月に誕生日を迎えるネオジオキャラへのおめでとうコールを大募集！ 文字数は13文字×5行程度。モノクロイラストでのコメントも待ってます♡ 次回は草薙柴舟、バイス、花諷院骸羅、シンクレアなどの11月生まれのキャラを受けつけます。

〈ネオジオ特選同人誌コーナー〉
・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡先電話番号（掲載しません）を明記して送ってね！
アピールポイントや希望掲載期限もあれば記入しよう！

〈文通&募集コーナー〉
・文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。基本的にPNでの応募は不可。7桁の郵便番号を忘れずに。イラストつきのハガキも大歓迎です！ ただし字が小さすぎるとつぶれる可能性もあるので注意が必要！
また、写真つきの告知も募集。例に従って①～④をすべて記入して、自分の写真と一緒に送ってね。写真はプリクラでもOKだけど、友達と一緒に写っているものを勝手に送るのは厳禁！ もし、自分以外の人も写っているものを送る場合は、本人の了解を取り、どちらが自分であるか分かるようにしてね。いたずらは絶対にダメ！

〈例〉
①募集内容か分かる15文字程度の一文
Pちゃんのお婿さん募集中！



YO！ ブラザー！
今日は愛しのPちゃんのお婿さんを募集するぜ。幸福にできる自信があるオスのみだ。早く子供を抱かせてくれっ！
ダック・キング　31才・男
〒×××-××××
○○○△△△□□□

②氏名、年齢、性別
③10文字×6行のメッセージ
④住所

〈売買&交換コーナー〉
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし、売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。ソフトの売買の場合は、カセット版かCD版かを明記。便セン販売などのネタなら、イラストつきがグッド！

〈モノクロイラスト〉
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大したのも可だけど、折り曲げは厳禁！ ボールペン、鉛筆、うすずみは印刷に出にくいので不可。トーンを使う時ははがれないようしっかり圧着しよう！ 裏面には住所、氏名（PNも）を明記してね。"PaoPao賞"には賞品を進呈！

〈4コマまんが〉
・タテ150㎜×ヨコ45㎜の比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁！ 裏に住所、氏名（PNも）を明記。タイトルも忘れずにね！ 傑作には賞品を進呈。

〈オープンテラス（番外コーナー）〉
・100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ！ ゲーム以外のネタでもOK！ 傑作に賞品進呈。

〈ゲーム用語辞典〉
・誰でも知ってる人気キャラから初心者お断りの専門用語まで、ゲーム用語を自分勝手に解説しちゃおう！ 文字数は90文字以内。最優秀者には賞品を進呈！ 人気キャラ名などは高競争率が予想されるので、ひとひねりした方が掲載確率UPかも!?

【天晴ワンダーランド】
今回の募集は「て～な」です。
・プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラの凝ったコスプレ写真を大募集！ イロモノ、ウケ狙い大歓迎♡ ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！
写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベストかも。"天晴賞"として賞品を進呈。詳細は117P参照。

【カラーイラストギャラリー】
・カラーイラストを募集。サイズはハガキ大。同じ比率なら拡大も可。基本的にメッセージなどの文章入りは不可だよ～ん♡ 送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて、折り曲がらないようにするのがベスト！ ハガキのまま送ると郵送の途中に汚れたり色が落ちたり消印がついたりするので危険なのだ（モノクロも同様）。"ギャラリー賞"には賞品進呈。

【バトル・ハイスコア】
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈のうえ、誌上でコメントを紹介！ 詳細はP87だ。

【ソフト人気ベスト10】
・あなたの好き&好きじゃないなネオジオソフトを募集。それぞれ5つ選んで好き&嫌いの順番に書いて送ってね。その理由も募集してま～す♡ 原則として1人につき月1回の投票となります！ 詳細はP81だよ。

【キャラクターランキング】
・好きな男性キャラと女性キャラそれぞれ上位3人の名前と登場するゲーム名を書いて送ってね。プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオゲームの登場キャラなら誰でもOK！ 原則的にお1人様での大量票は受けつけていません。
カラーイラストつきのおハガキも待ってます♡ 結果発表は毎年2月号と8月号誌上。君の手で人気ナンバーワンキャラを決めちゃおう！

【QandA】
・格闘ゲームに関する疑問&質問を受けつけてるよ。コマンド入力のコツや連続技のつなげ方など、どんなことでもOK！ ゲーム中に見つけた怪現象なども送ってくれ！ 最強のNFゲーマー陣が君の質問にバッチリ答えてくれるぞ！
これで、脱初心者ゲーマーだ！

【こんなゲームあったらいいな】
・あなたの考えた架空のゲームを募集。ジャンル、登場キャラ、ゲーム内容を、13字×30行程度で書いてね。

各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。
いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して、次の宛先に送るのだぁ～！
まとめて送る時はコーナーごとに用紙（ハガキでなく、便センなどでOK）を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。

※各コーナーの締切りは、毎月月末（消印有効）です。

宛先
〒112-0005
東京都文京区水道
2-13-12　SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

オープンテラス

8月号の表紙、かっこいいけど買うのが恥ずかしかったです。あの危険なハイレグの衣装が特に…。●PN＝ソルボンヌ桜子（青森県）／確かにアスラかっこいいですね一。っていうか狙ってますね一。けど、印刷所に入れるのが恥ずかしかったです。（中嶋）

新作ソフト発売予定リスト（8月20日現在）

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
●HYPER NEOGEO64●						
ビーストバスターズ セカンドナイトメア	SNK	ガン シューティング	―	9月 発売予定	―	100%
SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘 アクション	―	9月 発売予定	―	90%
●MVS●						
ショックトルーパーズ セカンド スカッド	ザウルス	シューティング	容量 未定	9月 発売予定	価格未定	95%
キャプテン・トマディー	ビスコ	シューティング	容量 未定	秋 発売予定	価格未定	70%
武蔵巌流記	ビスコ	アクション	容量 未定	秋 発売予定	価格未定	70%
フリップショット	ビスコ	アクション	容量 未定	秋 発売予定	価格未定	70%
●NEO・GEO●						
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	格闘 アクション	683M	9月23日 発売予定	38,000円	100%
●NEO・GEO CD/CDZ●						
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	格闘 アクション	―	発売日 未定	価格未定	？%
●セガサターン●						
ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション（拡張RAMカートリッジ専用）	SNK	格闘 アクション	―	10月1日 発売予定	6,800円	100%
●プレイステーション●						
ザ・キング・オブ・ファイターズ 京	SNK/ 夢工房	アドベンチャー	―	8月27日 発売予定	5,800円	100%
マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	パズル	―	11月5日 発売予定	5,800円	100%
ATHENA－Awakening From The Ordinary Life－	SNK/ 夢工房	アドベンチャー	―	発売日 未定	価格未定	？%
～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘 アクション	―	発売日 未定	価格未定	？%
●ネオジオポケット●						
キング・オブ・ファイターズR-1	SNK	格闘 アクション	―	10月下旬 発売予定	価格未定	？%
ネオジオカップ'98	SNK	スポーツ	―	10月下旬 発売予定	価格未定	？%
ベースボールスターズ	SNK	スポーツ	―	10月下旬 発売予定	価格未定	？%
ポケットテニス（仮）	SNK	スポーツ	―	10月下旬 発売予定	価格未定	？%
パズルエース（仮）	SNK	パズル	―	10月下旬 発売予定	価格未定	？%
めろんちゃんの成長日記	ADK	育成 シミュレーション	―	10月下旬 発売予定	価格未定	？%
通信四人打ちどこでも麻雀	ADK	麻雀	―	10月下旬 発売予定	価格未定	？%
将棋の達人	ADK	将棋	―	10月下旬 発売予定	価格未定	？%

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※SS版「ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション」は「KOF'95」＋KOF'95専用カートリッジ＋「KOF'96」＋「KOF'97」の3枚組みです。「KOF'96」、「KOF'97」は拡張RAMカートリッジ（別売り）がないと遊べません。また、「KOF'96」は拡張RAMカートリッジ4MBは使用できません。

ユーザーの声

「KOF'98」面白いっすー。ストーリーがないのが…なんてことをいう人もいますが、グラフィックやデモも凝っているし、なつかしの旧キャラも復活し、何より総キャラ38人というスケールはすごいです。

まさにドリームマッチ、って感じで、毎日ゲーセンで楽しんでます。

さて、そうなると次に気になるのは家庭用ROM版の発売です。この日のために貯金はしてあるんですが、肝心の発売日の方がまだ決まってないようで、例年通りなのか、それともまさか…。

いや、きっとSNKならやってくれるさ。ねっ、信じてるよ～。

●PN／ベビィ・D！（大分県）

編：いやぁ、編集部でもROM版の発売日がいつになるのか心配してたけど、ほぼ例年通り、9月23日に決定したぞ。

お値段は3万8千円と683Mだけあってちょっぴり高めだが、これで「KOF'98」が家で遊べる日も近いぞ！

みんなも今のうちにお金を貯めて、発売に備えておこう。

以前から期待していたソフト、PS版「マネーアイドル・エクスチェンジャー」の発売はどうなっているんでしょう？

開発状況のパーセンテージが微妙に増えているのは分かっているんですが、早くプレーしたくてウズウズしてます。

アテナさーん、一刻も早く出してくれー！

●PN／一番星文次郎（岩手県）

編：首を長くして待ってた人に朗報！　こちらもついに発売が決定!!　発売日は11月5日だ。根強い人気を持つこのゲーム、発売を待つ声が多かったんだよね。発売までもう少しの辛抱だ！

こんなゲームあったらいいな

対戦格闘ゲーム『ネオ・ジェネレーションズ』！

参加キャラクターは秦兄弟、矢吹真吾、李香緋、キムの子供、テリーの養子、クリスなど、18歳以下の少年少女限定。

年代は『餓狼伝説』の世界のものにしておけば、『龍虎』の世代の2代目も出せる！　ということで、新キャラとしてリョウとキングの愛娘（爆）とか、ガルシア家のボンボンJrとか…。

ほとんどのキャラクターがローティーンだから、『KOF』のようなイソノ空間（時間が流れない）にしなくてもいい、というのが最大のメリットかも。

●PN／真冬の冷奴（長野県）

編：むっ、キャラをピチピチした少年少女に限定してきたか。確かにクリスや秦兄弟、香緋といった10代キャラって人気あるんだよね。

他にもテリーの養子（?）やキムの息子とかが出てたら、テリー使いやキム使いは、人情としてプレーしちゃうよな。

これならゲームの人気も出そうだし、年齢設定もそんなに気にしなくてよさそうだ。

でも先月の人気投票を見ても分かるように、山崎、ラルフ、ギースといったおやじキャラも結構人気あるし…。

幅広くファンをつかむために、出場キャラを中年に限定した『ミドル・ジェネレーション』を同時発売してはどうだろう？　…って売れないか。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS キャラクターブック

大好評発売中!!



KOF'98に登場する全38キャラのグラフィックを完全収録!! 裏12キャラもフォロー!!

●KOF'98に登場する各キャラクターの通常技／特殊技／投げ技／必殺技／超必殺技の他、ガード、ステップ、ジャンプ、キャラカラー、勝利、敗北、ドロー、待機中、挑発、ダウン回避、ダッシュ、緊急回避、攻撃避け、カウンター攻撃、気絶、パワー溜め、パワーMAX発動、ガード弾かれ、投げはずし、ふっとばし攻撃、援護攻撃、対戦キャラ別スタートデモ、勝利画面等のデモ、システム&技グラフィックを完全収録。さらに設定原画集、開発インタビュー、ボイス&メッセージ集も加えたファン必携の完全保存版!!

判型：AB判／頁数：160頁／定価：1,800円+税

編集制作：ネオジオフリーク編集部　発行：芸文社

カラーイラスト ギャラリー

残暑厳しいこの季節いかがお過ごしですか？ 休みボケが抜けない人もいるのでは？　そんな時は夏の思い出をイラストにこめてみてはどうでしょうか？

●PN／霜月はじめ（熊本県）
サムスピは２Ｄでという意見が多いなぁ。でも２Ｄでは修羅と羅刹で衣装を変えたりという特典はなくなるし…。どっちともいえないね、実際。





●PN／いしだ雅治&はまだ金之介（広島県）
「'97」のストーリー見て今年は３人とも別チーム？とか心配してた人も多かったんじゃないかな？

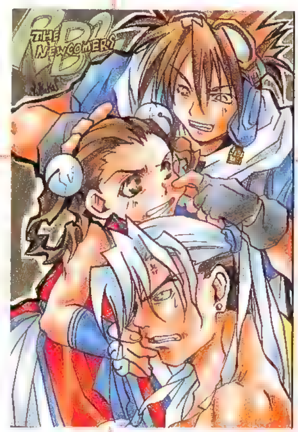
●PN／きいりとい（三重県）
コンル抱いたらちべたくて気持ちよさ気だにゃ～。下の方のかき氷屋の旗が気になるぞ！ もしやかき氷屋でもはじめるとか？ コンルピンチ!?

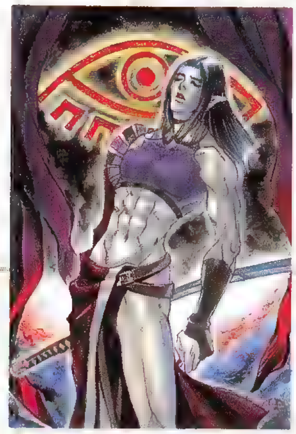




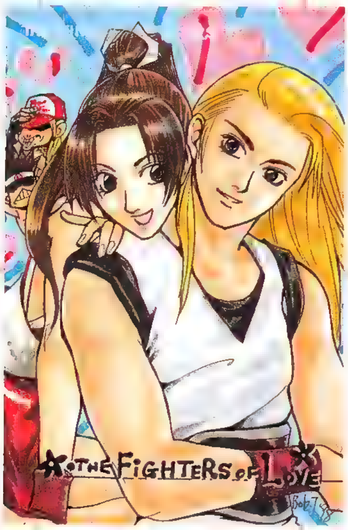
●PN／高沢詩乃（鹿児島県）
背後にたたずむギース様が不気味で迫力あるね。書き文字もかっこよくていい味出してますな。今度は是非ビリー描いて送ってねん♡

●PN／相羽ユキコ（埼玉県）
RB２のニューフェイスチーム、なんてね。ホワイトの罠にひっかかりましたか…。まあ誰でも１度は騙されるよな、アレは…。





●PN／飛泉綾（石川県）
イラストじゃ分かりづらいけど、さりげなくすごい服なんだよね、反面のアスラって。しかも修羅の方は半ケツなんだよな…。う～ん（笑）。

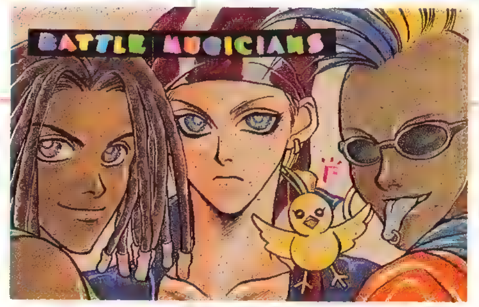


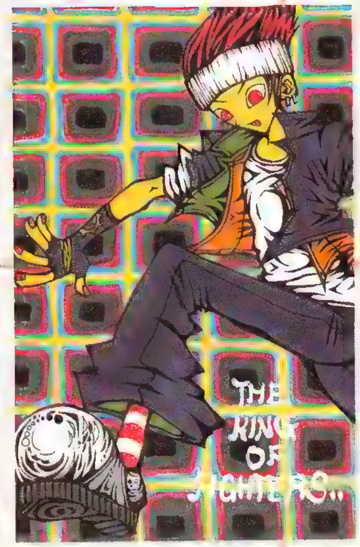
●PN／ポプチーム（岡山県）
確かに今年はみんな若返っちゃったよね。しかも女よりも男の方が激しい気が…。一体、何があったんでしょうかねぇ？



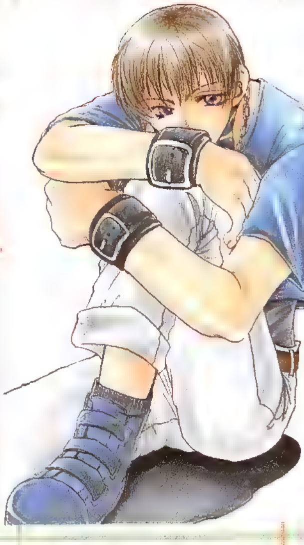
●PN／G.S.江藤（千葉県）
コンセプトは「ノーマル楓の脳ミソの中」とのこと。覚醒楓はノーマル楓の頭の中に住んでるって感じなのかな？

●福永愛子さん（大阪府）
バトルミュージシャンズとな。なるほど。ビリーのギターソロにあわせて踊るとかなのかにゃ？　でもなんか協調性なさそうなメンバーかも。



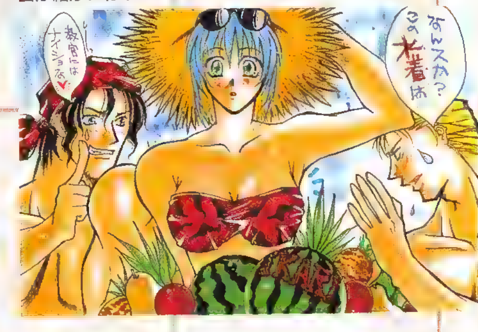


●PN／モリアキラ（静岡県）
今年の真吾ってにぎやかだよね。ピカーンとかって効果音自分でいっちゃうあたり、彼らしくておもしろいんだけどね（笑）。



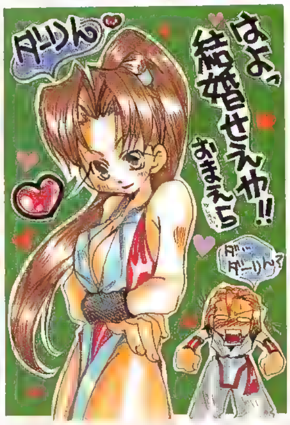
●PN／掛川さきと（神奈川県）
ちと大人っぽいクリスゲッチュー!! 悩まし気な紫の瞳がいいカンジじゃのう♡ 今年も出場してよかったね♡

●PN／秋野紅葉（山口県）
う〜ん、レオナセクシーダイナマイツ!! 成長期のお嬢さんの水着姿はいいですな♡ しかもラルフのバンダナ柄とは…。芸が細かいね♡



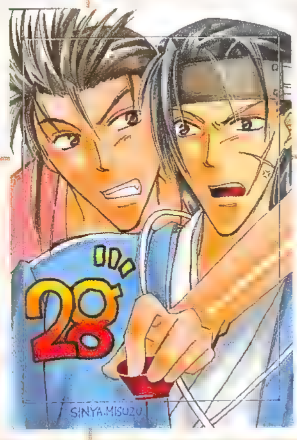
●末次誉亮さん（山口県）
なんかみんなきりっとカッコいい表情をしてるね。特に示源と鷲塚が渋くてイカしてるぞ！ 男性の投稿者ガンバレ！





●PN／葉月忍（神奈川県）
うんうん、確かにその通りだよ。舞ちゃんはウェディングドレスまで着てスタンバイOKって感じだから、あとはアンディ次第なのかしらん？

●PN／美郷伸也（福岡県）
ぬな〜!? そういや同い年だったのね、この2人って。同じ28歳でもずいぶん違うもんだ。酒飲みに誘っても鷲塚ってお酒飲まなそう（笑）。





●PN／猫磨龍（茨城県）
塵となりましたといいきられたにもかかわらず復活を遂げたルガール！ さすがって感じだよな。やっぱKOFのラスボスはこの人じゃなきゃね。

ギャラリー賞



★PN／鳩谷りんく（鳥取県）
オロチって保父さんだったの? でもこれだけ個性強くて自分勝手そうな子供たちをまとめるのってすごく大変そうだね（笑）。

●PN／沙河美州鬼（埼玉県）
好きなキャラのランキングが低いとちょっとショックかもね。次は投票するしか!! ちなみにサードパーティー狙いはなかなか鋭いぞ（笑）。





●PN／漸在ゆか（静岡県）
アルフレッドに一目ボレですか…。ぜひぜひゲームもやってくださいな。使ってみるとさらに愛しさ倍増ってこと多いよん♡

天晴ワンダーランド

ロケーションに凝った写真にも、画面が暗すぎたり、人物が小さくて、泣く泣くボツにせざるを得ないものが多い。
こういうのって、すごくもったいないんだよね。写真を撮る人は、そういうところに少し気をつけて撮ってあげてね！

八神 庵



●PN／SHO（静岡県）

この髪形を再現するのは、美容師さんも苦労しただろうな。そのかいあってバッチリきまってるネ！　今度、赤いおりんと社の写真も、ぜひ送ってね。

山崎竜二



●Ferreira Luisさん（フランス）

遠い海の向こうから、山崎登場！　なかなか似合ってるよ！　また何かコスプレしたら、ぜひ送ってね。そして、フランスにもコスプレを広めるのだー！

キム・カッファン&矢吹真吾



●PN／キム＝麻乃っち（宮城県）＆真吾＝鷹羽秀人（福島県）

題して「真剣白刃取り失敗!!」とのことです♡　そうだ！それがねりチャギだ！　って感じかな？　キムの衣装が作りこまれていてグッドだね。

麻宮アテナ



★PN／桜花雨竜（山口県）

おめでとう！　'98アテナ一番乗り！　NFが出たその日のうちに、さっそく作ってしまうとは恐れ入りました。というわけで、天晴賞進呈だ！

李 香緋



●PN／飛龍直樹（熊本県）

か、可愛いっ!!　思わずさらってしまっちゃいそう…。はっ。いけない。もう少しで、危ない人になってしまうところだったじゃないですか…罪つくりだなぁ。

覚醒楓



●PN／KANA（大阪府）

ポーズもきまってて、めっちゃカッコイイぞ！　それにしても、この日本刀っておもちゃなのかな？　小道具までこだわった姿勢がエライ！

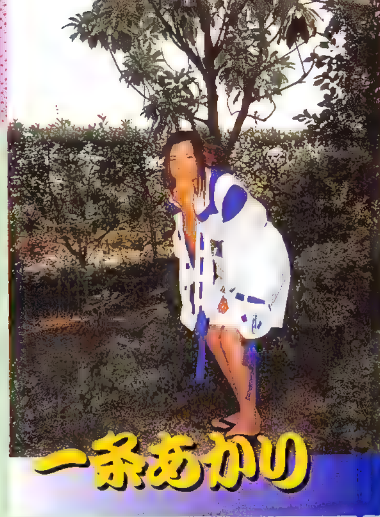
不知火舞



●PN／まき（福岡県）

これはまた麗しい舞ちゃん。小物にもこだわっと一ね！　可愛かよっ！　'98でも、青舞たくさん使ってあげてね。

一条あかり



●PN／氷月操（千葉県）

このあかりちゃんは、一体何をたくらんでいるのかな(笑)？　同封の連続写真も、編集部で大ウケだったのだ。ただ、コピーだったので載せられず。残念！

緋雨閑丸



●PN／紫堂かれん（広島県）

こんなにコスプレ人気も高いのに、復活のきざしが見えないとは…さみしいよなぁ、閑丸。でも、コスプレがもっと盛り上がれば…？　うーん、ダメかなぁ？

暴走庵&暴走レオナ



●PN／庵＝藤真天&レオナ＝美里（兵庫県）

いやはや、ハマリすぎです♡　2人とも、腰は大丈夫だったかな？　暴走するなら、足腰を鍛えないとね。なーんて。

投稿の掟

プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラのロケーションやシチュエーションに凝ったコスプレ写真を大募集！　イロモノ、ウケ狙い、ゲームシーン再現の連続写真大歓迎です♡　ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！　写っている人全員のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベストかも。ちなみに、どこらへんが凝っているかなどが書いてあったりするのもポイント高いぞ！

優秀作品には、「天晴賞」として賞品を進呈。たくさんのご応募、待ってま～す！

〈宛先〉〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12　SKビル202　㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部　「天晴ワンダーランド」係

李香緋



●PN／憂薙準（千葉県）

こだわりの2Pカラーってとこですか？　最近、可愛い香緋が多くてうれしい♡　やっぱり香緋は、元気いっぱいのポーズが似合うよね！

〈放送日時〉		
	ラジオ大阪	日曜23：30〜24：00
	ラジオ日本	土曜24：02〜24：30
	東海ラジオ	日曜23：00〜23：30

ねおちゅぴ通信 NO.3

NEO CHUPI

今回から『ねおちゅぴ』をより多くの人に知ってもらうために、どーんと2Pにパワーアップしてお送りするぞ。ねおちゅぴ2度目の公録、誌上ねおちゅぴ、およびタケシ&ミカの『KOF'98』登場条件までバッチリ公開！ ちゅぴらーさんは注目だ!!

ねおちゅぴ in TOWER RECORDS SHIBUYA

去る8月8日、東京のタワーレコード渋谷店にて、第2回「ねおちゅぴ」公録がおこなわれたぞ！

この日、会場に集まったちゅぴらーは、総勢300人あまり。会場はまさしくすしづめ状態だった。

開演前から場内は熱気のうずに包まれていたが、司会者のわれらが治美姉とけいちゃんがステージ上に姿を現すと、いきなり声援の嵐。タイトルコールもバッチリ決まって、出だしは上々。

この日はカンカン照りの夏真っ盛りで、なんと2人とも浴衣を着用。髪もきれいに結い上げていて、いかにも日本美人！ という感じだった。

この髪形は、開場前にけいちゃんがアレンジしたもので、治美姉も大喜びだった。2人の仲のよさが分かるね。

公録ということで、まずはリスナーからのハガキを読み上げ、コメントをつけていく。このへんはいつものラジオと同じノリで、来場したちゅぴらーも違和感なく楽しんでいたぞ。

ハガキコーナーのあとで、ゲストの野中政宏、安井邦彦、モンスター前塚らが登場。場内はさらに盛り上がり、黄色い声援があちこちからたくさん飛んでいた。

ゲストの3人も治美姉、けいちゃんに合わせて、全員浴衣姿。3人ともなかなか似合っていて、場内のウケもよかったぞ。

そして次は、会場に集まったちゅぴらーからの質問に答えるコーナー。DJステーション関係の質問が目立っていた。

質問コーナーのあとは、この公録のためだけに用意された『DJステーション特別編』を、この豪華メンバーで披露。治美姉は一人で4役をこなし、5人ともアドリブ大ありの様子。DJステーションのCD発売記念の公録だけあって、とっても盛り上がったぞ。

最後はゲストも参加して、みんなで『ねおちゅぴNo.1』を合唱。舞台上の出演者はもちろん、会場のみんなの振りつけやかけ声もバッチリ。会場全体が一つになって、公録は幕を閉じた。

本当に、みんながどれだけねおちゅぴを好きかが伝わってくるイベントだった。

これからのねおちゅぴにも期待しよう!!



みんなで『ねおちゅぴNo.1』を大合唱。最高潮に盛り上がった



まずはハガキコーナー。普段のラジオそのままのノリに、ちゅぴらーさんも満足♡



最後は握手会。暑い中、みなさんお疲れさまでした！



DJS公録バージョン。ものすごく盛り上がったぞ！

いかがかしらあっ?

●美しき交換条件●

by神谷けいこ



タケシ&ミカ KOF'98登場条件

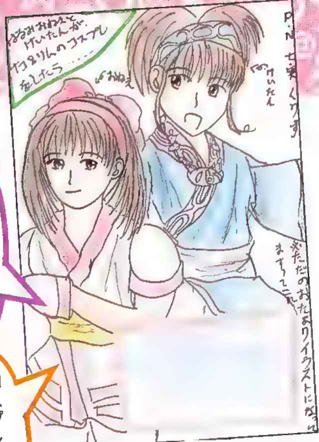
・日本ステージであること。
・3ラウンド目のみ。
・チョイ・ボンゲを使用（1P、2Pどちらでも OK）。
・ラウンド開始から30秒以内に必殺技で勝つ。
・勝利ポーズボタンC。
・パーフェクト勝ちはだめ。

以上のすべての条件を満たすと、チョイが勝利ポーズを取っている時の背景に、タケシ&ミカが登場するぞ。ぜひ試してみようー

誌上ねおちゅぴ

今回から、ねおちゅぴを聴けない地域の方にもねおちゅぴを楽しんでもらうために、このページで誌上ねおちゅぴをお送りするぞ。

ハガキを紹介した人には、番組と同じねおちゅぴステッカーをプレゼント！　どしどしハガキを送ろう!!



●CN／七実くりす（北海道）

おねえ感激!!　また描いてね♡　（生駒）

コスプレかぁ…!　一度やってみたいような気もするが…。（神谷）



●CN／水無月準（愛知県）

やはり次は名古屋でしょう…。う〜ん、早くみそ煮こみうどんと、ういろうと、手羽先と、エビフライ食いたい!!（生駒）

何をいってるんだ…!!　名古屋は田舎ぢゃあないっっ!!　名古屋のチーズケーキ&ミソカツは最高だあっ。…公録はも少し待っててね♡　（神谷）



●CN／日向葵（徳島県）

…そうだったのか。今からバスケはじめようと思ったけどやめるわ。（神谷）

初めてのお便りかな!?　ありがとう!!　にしては、2人の特徴をうまくとらえていますな。さすが美術部!!　これからもお便り待ってるよ〜♡（生駒）



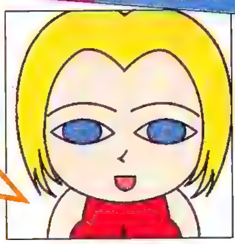


●CN／イナズマ忍者（大阪府）

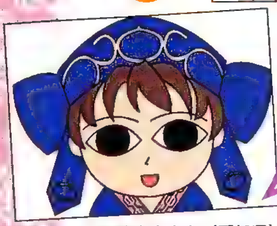
失敬な。言葉の暴走って何やねん（笑）。（神谷）

次のターゲットは、イナズマ忍者か……フフフ…。　（生駒）

最高です。でも一つだけ間違ってます。破壊の血が目覚めたのは今じゃありません。（神谷）



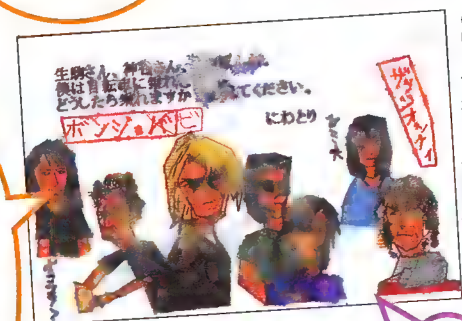
●岡嶋宏尚さん（愛知県）



●岡嶋宏尚さん（愛知県）

ねこぢるいこまに続くマリーちゃん♡　ステキなのでtake outしました　（生駒）

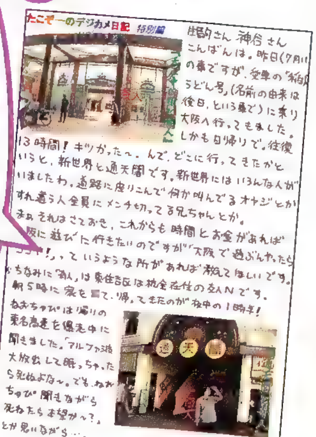
とってもお気に入りです。岡嶋くんはイラスト上手だね!!　いつもありがと♡　（神谷）



●CN／にわとり（大阪府）

あなたはかなりイケてます。だからちゅぴネームはこれから“ボンジョバ”にしてください。ザッツオッケイでしょう（笑）。（神谷）

このテイストで人生をつらぬいてくれ!!　（生駒）



●CN／たこぞー（東京都）

食い物と人情にかけてはかなりイケてます。知らない人でも声かけてみるとおもろいでー。（生駒）

通天閣って、いったことないねんよなー。私もいってみたいねぇ。大阪でオススメの場所は、ワールド牧場かなぁ。イルカもいるし。　（神谷）



●CN／ねおちゅぴ&デコトラのファン（奈良県）

デコトラのすばらしさを教えてくれてありがとう。（神谷）

これからもデコトラをみんなに広めてくださいな。ところでこんなに電球つけて、バッテリー上がんないの?　（生駒）

緊急告知!!

11月に、ねおちゅぴ1周年記念アルバムが、サイトロン&アートから発売されることになったぞー

これは、電波が届かない地域の人にもねおちゅぴを楽しんでもらうためのCDだ。

CDでは、このコーナーに寄せられたハガキも使われる予定なので、ラジオを聴いている人も聴けない人も、どしどしハガキを送ってくれい!!　宛先は、左記のネオジオフリーク編集部『ねおちゅぴ通信』係まで。

みんなでねおちゅぴを楽しもうね♡

ねおちゅぴへのお便りの宛先は、
〒552-8501
ラジオ大阪
『ねおちゅぴ』NF係まで。

今月からはじまった誌上ねおちゅぴへのお便りも募集！　日常の話題、悩み、2人への質問などなどなんでもOK！

採用者には2人がコメントをつけてくれるぞー　ただし、イラスト、文字ネタに関わらずそのまま掲載するので、ハガキでのみの受けつけとなります。字が小さいと見えなくなるので注意してね。

宛先は、
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「ねおちゅぴ通信」係まで。

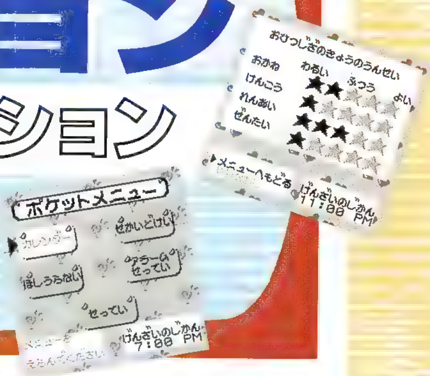
締切りは9月末日、掲載は12月号にておこないます。
お便り待ってます♡

コンシューマインフォメーション

NEOGEO POCKET スペシャルエディション

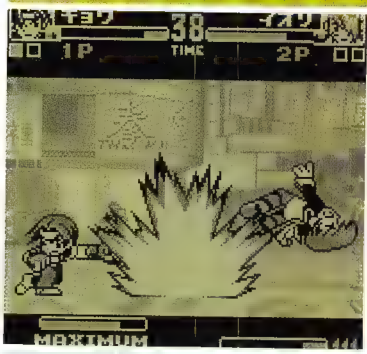
今月は10月下旬発売予定の『ネオジオポケット』を大特集！　ドリームキャストとの接続や無線通信など、本体も気になるが、今回は『キング・オブ・ファイターズR-1』など、本体と同時発売されるソフト8本の画面写真を公開だ！

©SNK 1998 ©ADK 1998



ネオジオポケット　ポケット格闘シリーズ　キング・オブ・ファイターズR-1

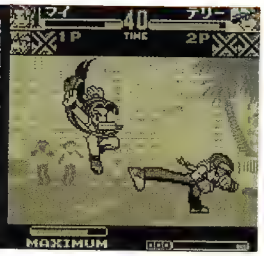
ちっちゃくてもKOF！



SNK	10月下旬発売予定	価格未定	格闘アクション

「R-1」はどうやら「KOF'97」をベースにしているらしく、アドヴァンストとエキストラ、両モードからの選択が可能だ。

また、キャラは先月に公開された京と庵以外にも、矢吹真吾、七枷社、シェルミー、クリス、神楽ちづる、テリー・ボガード、不知火舞、麻宮アテナ、レオナが新たに判明しているぞ。



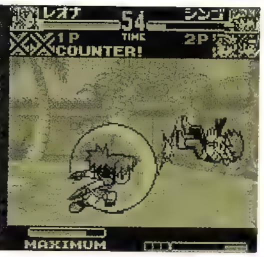
餓狼組から、舞とテリー。舞はもちろん、テリーも可愛い



三種の神器が初期チーム!? …すると日本チームは!?



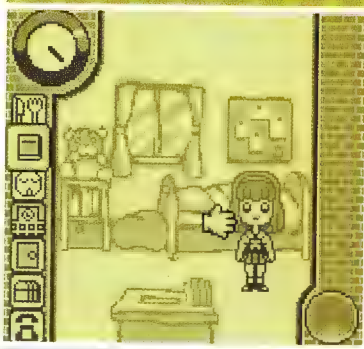
ちづるさんもこんなにプリティー。倒れてるのはクリス



レオナと真吾も登場。カウンターヒットもありますぞ

ネオジオポケット　めろんちゃんの成長日記

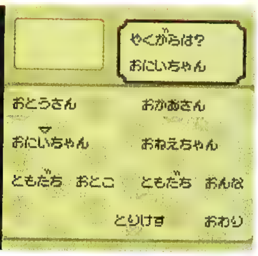
どんなめろんちゃんに会えるかな？



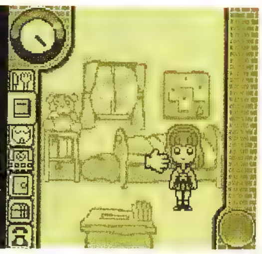
ADK	10月下旬発売予定	価格未定	育成シミュレーション

このゲームは空から降ってきた不思議な女の子「めろんちゃん」を育てるのが目的だ。

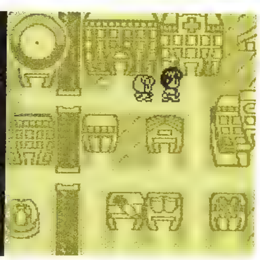
めろんちゃんと一緒にいられるのは、小学1年から高校卒業までの12年間。プレイヤーの育て方によって、色々な女性に成長する。そのバリエーションは外見／身長／職業の組み合わせで数百種類！　時には人間以外のものにもなるというウワサも!?



ゲーム開始時に自分の役柄を6種類の中から決めよう



めろんちゃんは画面の中からいろいろ話しかけてくるぞ



なんと、町にお出かけすることもできるのだ!?



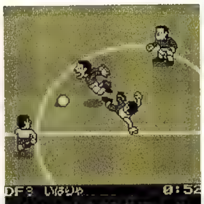
※文中の画面写真及び記事内容は開発中のものであり、変更される可能性があります。

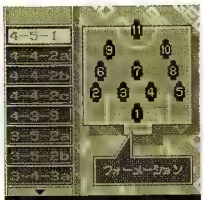
ポケットスポーツシリーズ

ネオジオカップ'98

SNK　10月下旬発売予定　スポーツ　価格未定

めざすはネオジオカップ優勝!


かんたんな操作で多彩なアクションが可能



フォーメーションもいろいろ用意されてるぞ

アクションタイプのサッカーゲームが登場。陣形や選手配置を工夫して自分だけのチームを作り、W杯をモチーフにしたネオジオカップに参加して全16ヵ国の中から優勝をめざそう。

3千種類を越えるアイテムや対戦モードなど、お楽しみ要素もりだくさん!


大会中にはこんなイベントが発生することも

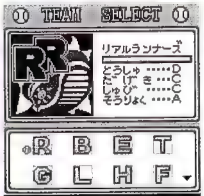
ポケットスポーツシリーズ

ベースボールスターズ

SNK　10月下旬発売予定　スポーツ　価格未定

「切り札」システムとは!?


すっきりと見やすくレイアウトされた画面

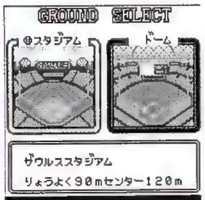


チームは初期で12チーム。隠しもアリ

簡単操作でさまざまな動作が可能な野球ゲームが登場。

このゲームには「切り札」システムというものがある。これは監督のゲームに対する執念をシステム化したもので、一発逆転の可能性もある!?

またトーナメント戦などで優勝すると、なんと隠しチームや隠し選手が追加されるぞ。



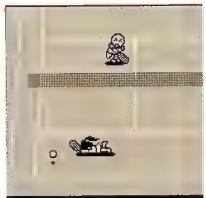
グランドも何種類かの中から選べるぞ

ポケットスポーツシリーズ

ポケットテニス(仮称)

SNK　10月下旬発売予定　スポーツ　価格未定

リアルなテニスが楽しめる

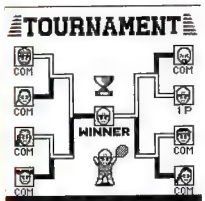

ロブやスマッシュなども打てる!?



エキシビジョン画面。好きなキャラを選ぼう

「ポケットスポーツシリーズ」からは、テニスゲームも登場!

1試合を楽しむ「エキシビジョン」、勝ち上がり戦を楽しめる「トーナメント」、さまざまな練習が可能な「プラクティス」の3つのモードがあり、キャラクターも8人の中から選べるのだ。

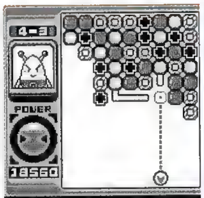


トーナメント画面。優勝をめざそう

パズルエース(仮称)

SNK　10月下旬発売予定　パズル　価格未定

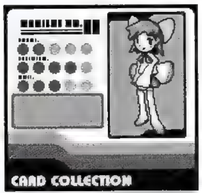
かんたんだけど奥が深い!?


ゲーム画面。ルール自体はいたってシンプル



3つの中から好きなゲームを選ぼう

離れたターゲットをつなげて消していくという、シンプルながら深い戦略性も求められるアクションパズルが登場。テクニック重視の「ノーマルゲーム」と、思考性重視の「1人オールクリアゲーム」、さらには友達と一緒に遊べる「2人対戦ゲーム」と、さまざまなモードが楽しめるぞ。

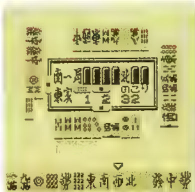


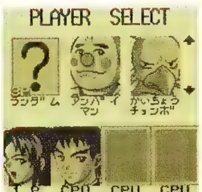
キャラカードを集めるのも楽しみのひとつ

通信四人打ちどこでも麻雀

ADK　10月下旬発売予定　麻雀　価格未定

複数対戦もOK?


どこでも4人打ちできる麻雀ゲームだ



どこかで見たようなプレイヤーばかり!?

「通信四人打ちどこでも麻雀」はその名の通り、常に4人打ちが基本となっている麻雀ゲームだ。しかもCPU3人を相手の1人プレイだけでなく、ケーブルを使用した2人+CPU2人対戦、無線通信を使った3人(+CPU1人)、4人対戦が可能になる予定なのだ。

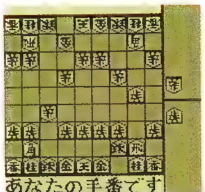


必殺技を「あり」にして、派手な展開も可能

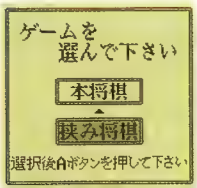
将棋の達人

ADK　10月下旬発売予定　将棋　価格未定

本将棋と挟み将棋が選べるぞ



ゲーム画面。手軽に将棋が楽しめるぞ



本将棋と挟み将棋の2つのモードが選べる

かつてネオジオで発売されていた将棋ゲームが帰ってきた! ゲームは本格的な内容の本将棋と、初心者でも手軽に遊べる挟み将棋の2つのモードから選べるぞ。

またこのゲームではCPUキャラクターとの対局だけでなく、通信ケーブルを使って対人対局もできるのだ。


個性的なキャラクターから相手を選ぼう



ザ・キング・オブ・ファイターズ京

THE KING OF FIGHTERS KYO™

ついに発売！日本編を徹底紹介！

『KOF京』が発売されて約2週間。今回は前回に引き続き、日本編のストーリーを紹介していくぞ。また、これまでのストーリーで発生するサブシナリオもあわせて紹介だ！

©SNK 1998 ©YUMEKOBO 1998

SNK/夢工房
業務用基板 / 家庭用ROM / 家庭用CD / SS / PS
8月27日予定/5,800円
アドベンチャー

バトルモード

バトルモードではふつう京、紅丸、大門、真吾の4キャラしか使用できないが、アドベンチャー本編のクリアデータを使用すると、「チームメイト候補キャラ」が使用可能になる。

この「チームメイト候補キャラ」とは、本編でKOF大会開催前に、京とチームを組むために現れたキャラのこと。イベントの進行や好感度によって変化する。

バトルモード「隠しキャラクター」使用方法公開！

①山崎竜二

〈使用可能データ〉京のレベルが6以上

選択画面で山崎にカーソルを合わせ「L1＋○」



山崎の砂かけが炸裂！　ドリルだってギロチンだってバッチリっスよ

②八神 庵

〈使用可能データ〉京のレベルが7以上

選択画面で庵にカーソルを合わせ「L1＋○」



庵もバッチリ使えます。そのまま死ねッ！

③七枷社、クリス、シェルミー

〈使用可能データ〉京のレベルが8以上

選択画面で社、クリス、シェルミーにカーソルを合わせ、「L1＋○」



アハッ♡って感じでシェルミーもこの通り。クリスも社もバッチリ

④ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ

〈使用可能データ〉京のレベルが10以上

選択画面で庵にカーソルを合わせ「R2＋L2＋○」



まさか暴走庵まで使えちゃうとは！でもチームは組めないけどね

⑤草薙蒼司

〈使用可能データ〉日本編をクリア

選択画面で京にカーソルを合わせ「L1＋○」



蒼司さんカッコイイ！　日輪はつかないのかな？

⑥千堂3兄弟（恭司、翔太、順子）

〈使用可能データ〉アメリカ編をクリア

選択画面でリョウ、ロバート、ユリにカーソルを合わせ「R1＋○」



恭司の破岩撃がヒット！　けどなぜ龍虎チームにカーソル？

⑦草薙柴舟、乾いた大地の社、荒れ狂う稲光のシェルミー、炎のさだめのクリス

〈使用可能データ〉アジア編をクリア（柴舟に草薙流古武術の正当伝承者と認められた状態）

選択画面で京にカーソルを合わせ「R1＋○」で草薙柴舟、社、シェルミー、クリスにカーソルを合わせ、「R1＋R2＋○」でオロチ社、オロチシェルミー、オロチクリス

なんかみんな暴走入ってるみたい…



千堂3兄弟…どこか抜けてるその行動といい、根っからの悪役ではない？　会うとバトルになることもある。
二階堂紅丸…やはり？大阪・ナンバ橋に出現確率高し。つかまえやすくてよい。
大門五郎…講師をしているせいか、大阪・大学によく出没する。こちらもつかまえやすいぞ。
麻宮アテナ…序盤から出番多し。主な出現場所は学校や広場、ゲーセン、駅など広範囲。
椎拳崇…意外につかまえにくいキャラ。学校（アテナを見張ってる？）、広場、ゲーセン、駅など広範囲に出没。

日本編・中盤ストーリーを紹介！

草薙の血の秘密

蒼司の口から語られる、恐るべき真実。それは「草薙の血をひく者は鬼と化す」ということだった。ちなみに以前封筒の中身を見たかどうかでメッセージが変化。また、大阪に帰ったあとに拳崇に会うとひともんちゃくアリ

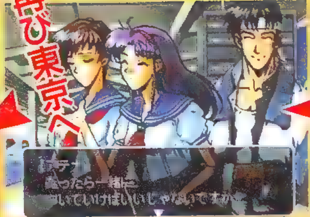


柴舟に報告



蒼司に封筒を届けたことを柴舟に報告。蒼司が武道をやめた本当の理由を、柴舟は知っているようだが…？

再び東京へ



蒼司が武道をやめた本当の理由を本人に聞くため、再び東京に向かう。なぜかユキ&アテナも一緒についてくることに…

草薙の拳を継ぐか!?



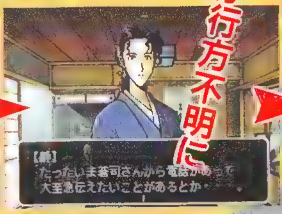
草薙の血の秘密を知った京に、柴舟はそれでも草薙の拳を継ぐ覚悟があるかどうか、問いただす

鬼と化した京!?



会う人に「一瞬、鬼のように見えた」と指摘される京。はやくも草薙の血の影響が!?

葵が行方不明に



家に帰ると蒼司から、妹の葵がいなくなったと電話が。葵は蒼司が武道をやめたのは、京のせいだと逆恨みしているというが…

青い炎

葵を峠で発見するが、彼女は京に対して勝負を挑んでくる。そして葵が出したのは…青い炎！

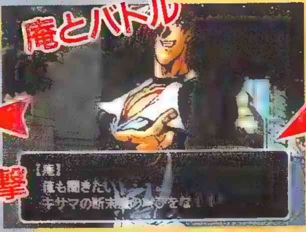


蒼司、大阪に到着



妹の身を案じて大阪まできた蒼司。京は葵がオロチの技を使ったことを告げ、オロチの技を使う者＝庵を探すことに

庵とバトル



ようやくにして庵を発見。しかし話し合いにはならず、またもや闘いに。結局庵は葵とは無関係と判明する

社&山崎の襲撃



草薙道場を社と山崎が襲撃。どうやら、何かを探しているらしいが…？

神楽家を守れ

神社にいくと、再び社&山崎に出くわす。彼らの標的は、今度は神楽だった。闘いのあと、ちづるに庵を連れてくるように頼まれる



草薙・八神の歴史



柴舟は「草薙にとって八神は鬼門。近づくな」と忠告する。両家の660年におよぶ宿縁とは…？

再び庵とバトル



庵を探し出すが、もちろん話し合いが通じる相手でもなく、闘いに。拳を交えることなしに分かりあえる日はくるのか？

両家の由来



やはり気になるのか、神社にきていた庵。しかし、両家の過去の話を聞こうとすると暴走が…！

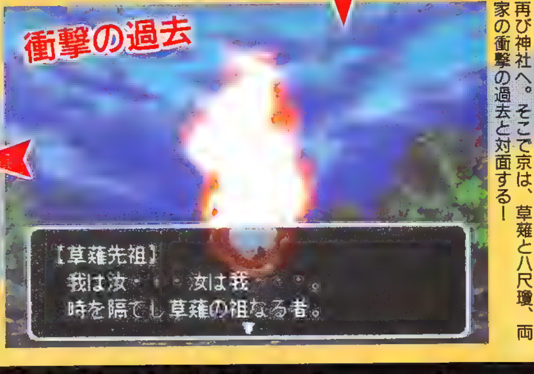
神楽＝八咫

不知火屋敷で、舞から神楽家こそが「護る者」＝八咫家であることを知らされる

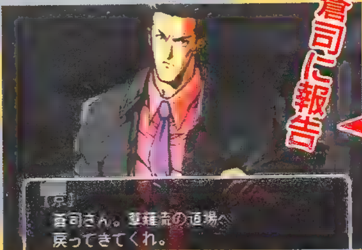


衝撃の過去

再び神社へ。そこで京は、草薙と八尺瓊、両家の衝撃の過去と対面する！



蒼司に報告



「払う者」としての力の意味を強く意識してさえいれば、鬼と化すことはない。そのことを蒼司に伝え、再び京は葵捜索に…

次号日本編クライマックス&アメリカ編突入！

ハミ出し情報
これまでに出会えるキャラたち

矢吹真吾…京といつも一緒に行動してます。つーか、もしかして24時間一緒？ 謎。八神庵…ふだんはイヤになるほど会うのに、いざ探そうとするとなかなか見つからない。これも嫌がらせのひとつ？ ユキ…アテナと仲良しさん。学校や公園などにいること多し。草薙柴舟&静…もちろん草薙道場での遭遇率高し。オヤジは外でも会うことがあるぞ。草薙蒼司…「蒼」でお兄ちゃんだから声優が及川さん（サムスピ蒼月役）なの？ という真偽はさておき、まっ昼間でも家の前で会えます。本当にまっとうなサラリーマン？ 草薙葵…青いとはいえ炎が出せるのは、やはり草薙の血のおかげか。そうじゃなかったら真吾も弟子入りしちゃうよな。

サブイベント公開

「KOF京」では、キャラクターごとに豊富なサブイベントが用意されている。今回までの範囲で見ることができる、サブイベント発生条件を一気に公開だ！

麻宮アテナ

中国からの美少女転校生

発生条件
①昼間学校にいく
②他の場所でアテナと会っていない
③アテナ、ユキと蒼司に会いにいく前（それ以後は発生しない）

アテナ、デートのお誘い



いきなり嬉しいけど困った展開に。さあ、どれを選ぶ？

発生条件
①8時～13時にアテナに会う
②ユキが行方不明になっていない

ライブの約束

発生条件
①「アテナ、デートのお誘い」発生後、アテナに会う
②ユキが行方不明になっていない

京VS庵ライブ対決！


このあと、実際に京と庵の歌が流れるのだ！ファンは聞け！

発生条件
①「ライブの約束」発生後ライブハウスへいく
②ユキが行方不明になっていない

大門五郎

大学講師、大門

発生条件
昼間に大学へいく

襲撃！謎の3人組

発生条件
「大学講師、大門」発生後、昼間に大学で大門に会う

対決！千堂3兄弟

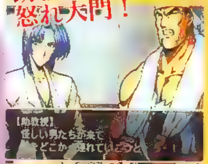
発生条件
「襲撃！謎の3人組」発生後、大学で大門に会う

大門の恋


大門、衝撃の告白！　でもなんか笑える（失礼）

発生条件
「対決！千堂3兄弟」発生後、昼間に大学で大門に会う

助教授の危機！怒れ大門！


左の女性が、大門が恋におちた同じ大学の助教授

発生条件
「大門の恋」発生後、大学で大門に会う

二階堂紅丸

紅丸、登場！

発生条件
ナンパ通りにいく

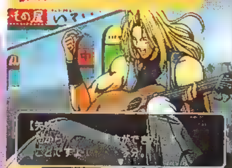
ナンパの邪魔をされて怒る紅丸

発生条件
「紅丸、登場！」発生後、紅丸に会う

恋の恨みは恐ろしい

発生条件
「ナンパの邪魔をされて怒る紅丸」発生後、紅丸に会う

孤独な恋する男


なんだか様子がおかしい紅丸。ついに本命が…！？

発生条件
「恋の恨みは恐ろしい」発生後、紅丸に会う

紅丸の片思い

発生条件
「孤独な恋する男」発生後、紅丸に会う

対決！　恋の争奪戦


このひとことで、紅丸とバトルに！　京はいい迷惑…

発生条件
「紅丸の片思い」発生後、紅丸に会う

不知火舞

舞、登場

発生条件
不知火屋敷にいく

お茶会へのお誘い

発生条件
「舞、登場」発生後、不知火屋敷で舞に会う

ユキのわがまま


舞の誘いを断らないとこのイベントは発生しない

発生条件
①「お茶会へのお誘い」で、「断る」を選んだあと、ユキに会う
②ユキが行方不明になっていない

舞のお茶会


このイベント、ただのお茶会では終わらない…！？

発生条件
①「お茶会へのお誘い」発生後（「断る」を選んだ場合は「ユキのわがまま」発生後）、昼間に不知火屋敷にいく
②ユキが行方不明になっていない

椎拳崇

ケンスウのじぇらしい!?

発生条件
一度アテナに会っているか、もしくはアテナと東京にいっている状態でケンスウに会う

紅丸とケンスウ

発生条件
「ケンスウのじぇらしい!?」発生後、ケンスウに会う

対決！京VSケンスウ


展開によっては、勝利すると仲間フラグがたつぞ

発生条件
「紅丸とケンスウ」発生後、ケンスウに会う

4人でプール

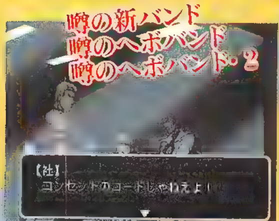

今月のサァービスショット！　もう見るしかっ！

発生条件
①ケンスウの仲間フラグがたった状態で、ケンスウに会う
②ユキが行方不明になっていない

ニューフェイスチーム

噂の新バンド　噂のヘボバンド　噂のヘボバンド・2

発生条件
①ライブハウスへいく
②1／15の確率でランダム発生。ちなみにこのイベントは、3つのうちどれかが発生するパターン



これはヘボバンドパターン。はっきりいってトリオ漫才である

神楽ちづる

神楽の巫女姿


ちづる巫女さん姿。なんかおみくじも売ってそう

発生条件
①神社にいく
②1／20の確率でランダム発生

神楽とツーリング

発生条件
①昼間に峠にいく
②神楽の好感度が高め

その他

恭司のお参り


そりゃそうだけど、翔太ならあり得る…かも

発生条件
10時前に神社へいく

順子の花束

発生条件
①大阪で草薙道場と大学以外の場所へいく
②1／50の確率でランダム発生

翔太の通院？

発生条件
①病院にいく
②1／10の確率でランダム発生

柴舟と静の夫婦ゲンカ？

発生条件
①草薙道場で柴舟に会う
②1／5の確率でランダム発生

ハミ出し情報
これまでに出会えるキャラたち

不知火舞…東京・不知火屋敷にいることが多い。いない場合は、たいてい東京のどこかをぶらぶらしている。神楽ちづる…東京・神社にいることが多い。昼間のほうがつかまえやすいかも。山崎竜二…本来は一匹狼のはずだが、なぜか社とよくつるんで現れる。たまに路地裏などに1人でいることも。七枷社…山崎とともに行動。四天王の余裕か、山崎を軽くいなしている感じもする。クリス…こちらはシェルミーとペアで行動すること多し。オリジナルより言葉づかいが大人っぽいかも？　シェルミー…主にクリスとペアで出現。京を見張ってたりもする。



最終回

炎のゆくえ

野中政宏　全3回

応援してくれたみなさんにありがとうの言葉を

約1年間続いた野中政宏の連載コラムも、残念ながら今回で最終回。たくさんのおハガキをくれたファンのみなさま、本当にありがとうございました!!

感謝の気持ちをこめて、今回はなんとプレゼント当選者の数を2倍に（といっても2名様ですが）！　ラストチャンスだぞ！

一方通行の世界で生まれたジレンマ

前々回のこのコラムを書いていて気づいたんですけど、僕が京に出会ってから、もう4年になるんですよね。時の経つのは早いものです。

京に出会ってから、僕の中で変化したことはいっぱいあります。でも、その中でも特に、京を愛してくれる人たちと話したいという想いが生まれたことは、僕にとって本当に大きな変化でした。

僕は録音の世界に生きています。それはおもにTV、ラジオのCMや、TV番組のナレーションを吹きこむ世界です。ラジオ番組でもやっていれば、ファンのみなさんとハガキなどでやりとりできるのだけれど、録音の世界だとそうもいきません。そのジレンマを抱えているうちに、僕は「みなさんと話したい病」にかかってしまいました（笑）。

イベントやお手紙…増えたファンとの交流

こんな僕がみなさんと話そうと思ったら、手段は限られてきます。例えばイベント。

初めてイベントに呼んでもらったのが、忘れもしないNFの一周年記念イベントでした。このイベントに呼んでもらえることが決まった時は、みんなに会える！と、子供のように喜んだものです。

当日、ネオジオワールドのステージに立ってみなさんのニコニコした笑顔を見た時、どんなに嬉しかったか。今でもあの時のみなさんの顔が忘れられません。

そうこうしているうちに、ファンレターをいただくようになりました。最初はあまりの多さに、自分宛ての手紙だと気づかなかった、なんてエピソードもあります。

みなさんからの温かいお手紙はどれも本当に楽しそうで、僕も嬉しくてたまりません。今では、みなさんにこれまでいただいた手紙が、部屋を占領してしまいそうです。もちろん、僕はそういう部屋に暮らせるのを幸せに思っています。

本当はひとりひとりに返事を書きたいのですが、返事が追いつかなくなってしまいました。みなさんには応援してもらっているのに、僕は失礼ばかりで申しわけなく思っています。

さらに世界を広げたNF連載コラム

そんな僕にとって、この連載のお話は願ってもないことでした。活字とはいえ、みなさんと直接お話ができる。みなさんの声を編集部を通して聞くことができる。直接話すほどではないにしろ、僕にとってはかけがえのない、みなさんとのコミュニケーションの手段でした。

しかし実際に連載がはじまると、生駒さんや安井さんの苦労も分かってきて、さぁ、どうする!?　なんて悩んだり（笑）。やはり文章を書くのは難しいですね。思っていることを文章に託して、自分の考えを正確に伝えるのが、こんなに大変だとは思いませんでした。僕が甘かったんですね。編集部のみなさんにはいつもご迷惑をおかけして、申しわけありませんでした。

でも、この約1年間の連載、楽しませてもらいました。イベントでは話せないようなことを話す機会もありましたし。

色々相談に乗ってくれた担当者をはじめとする編集部のみなさん、今までこのページを支えてくれたファンのみなさん、どうもありがとうございました。連載はこれで終わりますが僕が死ぬわけではないので（笑）、イベントなどで会った時には気軽に声をかけてください。

なにしろ僕は「みなさんと話したい病」なんですから。

PROFILE

野中政宏（のなかまさひろ）

誕生日：10月15日　出身地：広島県　血液型：A型　趣味・特技：モータースポーツ観戦、ドライブ、キャンプ、パソコン通信　担当ネオジオキャラ：草薙京（KOFシリーズ）、首斬り破沙羅（サムライシリーズ）　その他の仕事：CM、TV番組のナレーションなど



草薙 京／「THE KING OF FIGHTERS '98 DREAM MATCH NEVER ENDS」

SPECIAL PRESENT!（スペシャルプレゼント）

野中政宏のサイン入りCDケースを抽選で2名様に。

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、

〒112−0005　東京都文京区水道2−13−12　SKビル202号　㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部「炎のゆくえ　10月号」係まで。締切りは10月9日必着。発表は12月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると他のページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。

『炎のゆくえ　8月号』の当選者は、静岡県の稲垣大輔さん。おめでとう！

©SNK 1998

さかなのさんぽ

vol.29

生駒治美が、ありのままの自分の姿を話してくれるこのコラム。
おさかなになった気分で、生駒治美という海の中をおさんぽしてみてね♡

過ぎ去ったこの夏の思い出とKOFの仲間たち



ブルー・マリー
『THE KING OF FIGHTERS '98 DREAM MATCH NEVER ENDS』
©SNK 1998

生駒治美（いこまはるみ）

2月5日生まれ／大阪府出身 A型／B80・W58・H86／趣味：スキー、スノーボード、テニス、スキューバダイビング

●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』のブルー・マリー、キングなど多数。TVアニメ『ひみつのアッコちゃん』カン吉役、『発明BOY カニパン』ナッツ役『浦安鉄筋家族』梅星涙、奈々子先生役などでも活躍中。SNKのラジオ番組『ねおちゅぴ』のパーソナリティも務める。

短い夏も終わり……怒濤のような楽しい日々

長生きのセミが最後の声をしぼり出して、寂しそうに鳴いていた。「そうか、もう夏も終わりなんだね」

最近、季節の移り変わりに無頓着になってしまった私は、ゆっくりと流れていった夏の名残を惜しむかのように、いつまでもセミの声を聞いていた。

あれ？　私、海にいったっけ？　うんにゃ、いってないぞー。なのにもう秋かいなー。待ってくれー!!　と、今年も生駒の夏は、怒濤のように去っていったようだ。

でも、8月には「第2回ねおちゅぴ公開録音」も実現し、おまけに翌日の大阪での「サイン会」も無事終了して、熱い夏を送れただけでもよしとしなきゃね。

色々とどたばたはあったけれど、すっごく楽しかったなぁ。いつもラジオを聴いてくれているちゅぴらーさんに会えたことが、本当に嬉しかった。変装して見にいった、東京「友の会」に来てくれてたメンバーのお顔もかなり拝見できたし、ますますハガキを読むのが楽しみになってきましたわい。

真夏の夜の夢のように、あっという間のできごとだったけれど、私の心にはみんなの顔がしっかりと焼きついております。暑い中きてくれたみんな、本当にありがとうね。

『KOF'98』ベスト盤登場!! 収録現場では……!

さて、この素敵な思い出はまたいつかゆっくり語るとしまして、今回は『KOF'98』関係のお話をしましょうかいな。何かこの時期は色々お話しすることが盛りだくさんで、困っちゃうね。

さーて、ここで問題だ!!

SNK格闘ゲームの各シリーズごとに、ベストCDが発売されるのは知っているかな??　その中の『KOF』バージョンには、みんなで大合唱している『ソング・オブ・ファイターズ　パート2』なるものが入っているんだぞー。夜中の1時半までかかって収録した、傑作なのである。

今回のメンバーは子安さん、池澤春菜ちゃん、西川葉月ちゃんに、いつものメンバーが勢ぞろい。野中っちに安井さん、モンスターさん、そして私だ。

午後3時ぐらいから、ちょっとしたシーンをみんなで収録して簡単に食事をすませ、それからいよいよ歌録りがスタートした。今回の歌はアップテンポで、みんなで歌うにはもってこいの曲だ。ノリにまかせてみんなあっさりとメロディーラインを録り終え、楽勝かと思っていたのである。

だがしかし、ここからが長い道のりであったのだ。なぜならば、とてつもなく大量のハモリ部分が残っていたのだ。

MIXする前 謎の声が……!! 楽しみ方も色々!?

まぁ、女性陣は音感バッチリの春菜ちゃんがいてくれたおかげで、まるでプロのコーラス隊のように、美しい歌声でみなさんを魅了していましたけれど……。オホホホホホッ!!

問題は、男性陣の録りだった。ハモリ部分を録っているはずなのに、今録音された声は、なぜかミックスもされていないのに、もうすでにハモっている。それも、不協和音で…。

うぉー、誰だ誰だ、ということになったのだが、もしやこのスタジオに住んでいるレイのお方…???

ギャ―――――――!!!

ということでみなさん、きれいにハモっていない部分があっても、それは私たちではありませんからね。あしからず。

まぁ、いろんな楽しみ方ができる逸品になっておりますので、ぜひ聞いてみてくださいね。

ちなみに、私が葉月ちゃんのマイクの音量調節キーを壊したなどのデマが流れているようですが、間違いですよ。ちょっと、取れただけですからね。あしからず。

ちょっとひとやすみ…

Q ライブで演奏してみたいと思う楽器と、その理由を教えてください。
●横田直久さん（埼玉県）

A やっぱドラムかギターでしょう。でもドラムは山中湖の収録でモッヒーにちょこっと教えてもらったけれど、手足同時に違うリズムを刻むのは、はるはる族の血には流れていないもんやったな。

だからこれはあきらめて、ギターでスピーカーに片足乗っけて、キュイーン、キュイーンやってみたいね。エアロスミスのジョー・ペリーのように。かっこいいっすからね。

生駒治美への質問を募集するぞ！　採用された方には、生駒治美のサイン入りポスター（ナコルル&リムルル）をプレゼント！

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「さかなのさんぽ10月号」係

締切りは10月9日必着、発表は12月号誌上。

みんなのおハガキ、待ってます♡

Hello, Goodbye

安井邦彦連載　Vol.27



PROFILE 安井邦彦（やすいくにひこ）

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：5〜6年
<声優としてのキャリア>
ネオジオゲームキャラ：八神庵（KOF'95、'96、'97、'98、KOF京）／サンゼルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
テレビアニメ：「あずきちゃん」他
海外ドラマ・映画：「ER緊急救命室」「ビバリーヒルズ青春白書」他

残暑厳しいこんな日は涼しいお部屋で『KOF京』！

八神庵役声優・安井邦彦が贈る、元気一杯連載コラム！　お仕事のお話からちょっぴりプライベートな話題まで、安井邦彦がなんでも語っちゃうぞ。

さあ、ちょっぴり不思議な安井ワールドへとご案内〜。

安井邦彦流 あつ〜い日の過ごし方

みなさん、こんにちは。

暦（こよみ）のうえではもう秋ですが、相変わらず暑いですね。夏バテをしてしまった人もいるかな？

そんな人は今からでも遅くない、冷房のあたりすぎに注意して、冷たいものはなるべく飲まないようにするといいですよ。汗をかいてノドが渇いたら、熱い紅茶や中国茶などを飲んでさらに汗をかくと、一気に体が涼しくなって、元気が出ます。

また、おなかに自信がある人は、エスニック料理もいいかも。香辛料で体が温まるから、やはり汗が出て食後にさっぱりします。

SNK宣伝課で『KOF京』初体験！

さて今月は、発売されたばかりの『ザ・キング・オブ・ファイターズ京』をテーマにして欲しいということだったので、それに応えたいと思うのですが、いかんせん、台詞録りがおこなわれたのがもう何ヵ月も前のことだし、最近収録したKOFのベスト盤や『KOF'98』のラジオドラマのイメージの方が鮮烈な僕としては、ハタと困ってしまいました。

それに実は僕、アドベンチャーゲームというものを今まで見たこともやったこともなくて…。

「登場するキャラクターの声をやっているのに、どうして？」と思う人もいるかもしれませんが、この『KOF京』も他のゲーム同様、収録時に画面があったわけではないんです。

だからその時のシーンがどんな感じで、庵がどんな顔をしているのかは、手元の台本だけが頼りで、ゲーム全体の姿というのはよく知らないままでした。

それで結局、仕事の合間にSNK宣伝課にお邪魔し、ラッキーにも『KOF京』を見せてもらえたので、その印象を頼りに『KOF京』にせまってみたいと思います。

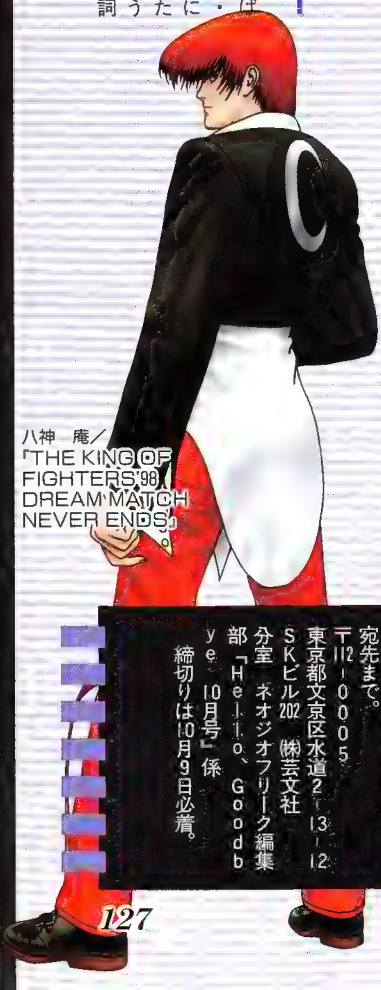
絵と声が合わさった今までにないKOF

で、アドベンチャーゲームというのはほとんど〝動く紙芝居（?）〟のようなものだったんですね。

さほど緻密な動きはないようでしたが、台詞と一緒に口が動いたり、目の表情が変わったりするので、一応〝アニメ〟といってもいいのかもしれませんが…。

それから、やはり一番の印象は、KOFのキャラクターたちがこれほど画と連動してしゃべるというのは、かってなかったことなんだなあ、ということでした。だから、〝SNK初のアドベンチャーゲーム〟というその意義もまた、大きいんですね。

いやぁ、これは次回作が楽しみ…って、まだ決まってない!?　え、そうなの!?　ハハハ、すみませんでした。と、わざとらしくボケたところで今回はおしまいです。とにかく『KOF京』でみなさんが楽しめますように！　さようなら。



八神 庵／『THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS』

安井邦彦のおヤスイ御用だ！II

Q：昔、乗っていたというバイクの種類を教えてください。あと、庵がバイクに乗らないのは足のヒモが邪魔だからですか？

●PN／爆音TAIKI（宮崎県）

A：バイクを買った時まだ学生だった僕は、車検もなく税金も安い排気量250ccのバイクを選びました。しかも燃費のよい二気筒の4ストローク車でした。

でも実は、そのバイクを選んだ一番の理由は経済性うんぬんではなく、その透き通るような真紅のボディに一目惚れしてしまったからなんです。夕日に映えるその〝美しいマシン〟は、もう見てるだけで最高でした。パワーはなかったけどね、ハハハ。

で、庵!?　ウン、夕日に映えるその真紅のパンツは最高だけど、あのまま乗ったらヒモに引っ張られてスソが…。オー！　モーレツ!!

安井邦彦への質問を募集するぞ！　採用された方には、安井邦彦サイン入りグッズをプレゼント！

はがきに質問と、住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご感想を記入のうえ、左記の宛先まで。

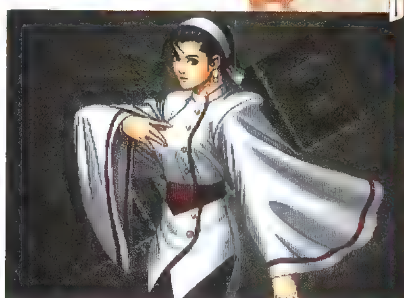
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社
分室 ネオジオフリーク編集部「Hello、Goodbye 10月号」係
締切りは10月9日必着。

©SNK 1998

キャラクターテキスト

神楽ちづる





過酷な宿命を背負い踊り闘う巫女神楽ちづるに迫る!

プロフィール

格闘技：神楽流古武術
誕生日：6月26日
年齢：22歳
出身地：日本
血液型：AB型
身長：169cm
体重：52kg
スリーサイズ：B85・W57・H84
趣味：寝ること、バイクレース
好きな食べ物：辛いもの
大切なもの：飼っている文鳥（名前：チーちゃん）
嫌いなもの：理不尽なこと

★NFオフィシャル人気投票順位

第1回―	第2回―	第3回―	第4回23位	第5回21位
第6回15位	第7回16位			

その力、封じます!

必殺技



弐百拾弐活　神速の祝詞

本体が分身して相手を払う突進技。ボタンによって色々と変化



百活　天神の理

見た目通り対空技。分身しながら上昇します



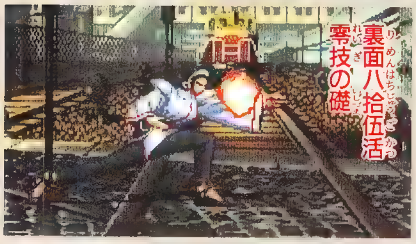
弐百拾弐活・乙式・頂門の一針

飛びこんで攻撃をする技。ボタンによって移動距離が変化する



百八活　玉響の瑟音

手から発した光弾を相手に叩きつける技



裏面八拾伍活　零技の礎

相手の必殺技を一定時間封じてしまう技



裏面壱活　三籟の布陣

くるくるとまわりながら相手を攻撃する乱舞系の技

ポーズ



登場（VSオロチ）

紅白の巫女装束に身を包んでいる



勝ち

とにかく踊ります。私の決めポーズを見て♡



タイムオーバー負け

オーバーアクションではないもののやはりくやしそうだ



挑発

落ち着いているだけに余計に挑発されたという気になる

衣装



KOF'96（1P）

白、赤、黒とシンプルな色合い。服はどこか着物っぽい



KOF'97（EXT・P）

黄色というより金色っぽい。う〜んゴーシャス!



KOF'98（Dボタン）

ピンクです! 派手の一言につきるかも?

※プロフィールおよび技の写真は『KOF'98』のものです。人気投票の順位は総合順位です。

©SNK 1996, 1997, 1998

封印を護りし者 神楽ちづるのすべてに迫る!

三種の神器の1つ 八咫の一族

草薙の拳、八尺瓊の勾玉、三種の神器。その一つ〝八咫の鏡〟を守護する一族・八咫家にちづるは生まれた。本名は八咫ちづるなのだが、八咫の一族は、オロチの暗黒エネルギーの封印を護る家柄であり、その一族の使命を一般には伏せているため、姓を神楽と名乗っている。

八咫の巫女としては〝オロチ〟の封印を護ることがおもな役目だが、普段は普通の神社の巫女さんと同じような仕事をしているらしい。やはり、おみくじを売ったりしてるんだろうか。

また、神楽家はKOFを開催するということで、実はすごいお金持ちではないだろうかと思われていそうだが、実は特別お金持ちということではなく、ごく普通の家のようだ。ただ、裏で大企業や政界を動かせる家柄ではあるらしい。



対オロチ戦。封じることによって彼女に安息は訪れたのだろうか

封印を護りし2人の巫女

神楽家は代々双子が生まれる家系であり、その双子により封印を護っていた。当然ちづるにも、双子の姉がいた。彼女は活発的なちづるとは対照的に、清楚でおとなしめの性格だったそうだ。それでいて、いつも自分の一歩先を歩いていた姉を、ちづるは口に出さないまでも尊敬していたようだ。

2人は幼少の頃から八咫の巫女として教育されてきた。その修業はなかなかときびしかったらしい。小学生の時、あまりの厳しさに耐えきれなくなり、2人で家を飛び出し3日間帰らず遊びまくったというエピソードがある。

その厳しい修業を乗り越え、オロチの魂の封印を護る任に就いていた2人。だがその任の最中に、オロチの封印を解こうとするオロチ八傑集・四天王のゲーニッツによって、姉が殺されてしまい、暗黒エネルギーを押さえきれず、オロチの魂は解放されてしまう。ちづるは半身ともいうべき姉の死に対し悲しみにくれながらも、これからは自分が封印を護っていくのだと、決意を新たにするのだった。

しっかりしているようで実はドジ?

幼い時のちづるは、野山を駆けまわるような元気な子供だった。また、性格はいたって真面目。学級委員長や生徒会長をよく務めていたという。

そんなしっかりしたイメージのあるちづるだが、実はかなりドジらしい。そのドジっぷりをあげると、料理を作っていて調味料を間違えるとか、入れ歯の安定剤で歯を磨いたことがあるなど。そして、極めつけは波止場で族とチキンレースをやって海に突っこむというドジっぷりを発揮したという証言が…。人間見た目じゃ分からないということを立証してくれている。

そしてちづるといえば、特徴あるあの動き。

あれらはすべて神楽流古武術(八咫流古武術)の特徴的な動きなのだそうだ。この神楽流古武術はどちらかというと武術ではなく舞踊的な要素が元になっているので、あのような動きやポーズをとるようになったらしい。

また、勝利の時に踊る謎の踊りも代々伝わる〝神楽の舞〟とのこと。パッと見た感じカッコ悪いとかイケてないとか色々いわれてしまってるが、由緒正しきものなんだね。



「草薙、これが神楽流ふっとばしよー」

相関キャラ

草薙 京

三種の神器の一つ『草薙の拳』を持ちし一族の末裔。20歳にしていまだに高校生という社会的に問題児(?)。

八神 庵

三種の神器の一つ『八尺瓊の勾玉』を持ちし一族の末裔。オロチの血のせいで吐血、暴走の症状がたまにみられる。

ゲーニッツ

オロチ八傑集四天王の一人。「吹き荒ぶ風」の異名を持つKOF'96のラスボス。天に召されたようです。



ちづるにとって姉の敵ともいうべきゲーニッツ

キング

弟想いのやさしい面も持つムエタイ使いの女性格闘家。『KOF'97』よりちづるとチームを組んでいる。

不知火 舞

不知火流忍術の継承者。キングと同様に『KOF'97』よりちづるとチームを組んでいる。

ワンポイントキャラクターレッスン

巫女さんとは?

巫女とは、神霊に奉仕する女性、童女のこと。一口に巫女といっても色々あり、宮廷や神社に仕え、神職の下にあって祭典の奉仕や神楽をおこなうものと、民間にあって神霊や死霊の口寄せなどを営む呪術的祈禱師の2つの巫女の系統がある。

前者は、神祇官に仕える御巫(大御巫、坐摩巫、御門巫、生島巫)、宮中内侍所の刀自、伊勢神社の物忌(子良)、大神神社の宮能売、熱田神社の惣ノ市、松尾神社の斎子、鹿島神社の物忌、厳島神社の内侍、塩竈神社の若、羽黒神社の女別当などがあり、いずれも処女をこれにあてていた。

これに対し民間の巫女は、市子という呼び名が全国的に用いられている。市子は斎子が変化した言葉という見方が一般的となっている。

また東北地方では、巫女のことを一般に『いたこ』といい、これらの巫女はほとんど盲目である。そのほか、関東の梓巫女、羽後の座頭嬶、陸中の盲目僧、常陸の笹帚きなどの呼び名がある。

沖縄では現在も、女性のみが神に仕えることができるという根強い信仰が残っていて〝のろ〟や〝ゆた〟がこれにあたる。

ちづるの本職巫女について迫ってみよう!!

のろは女神職で、その名称は信託を宣るという意味を持ち、各集落のウタキ(拝所)で祭祀をおこなったりオモロ(古謡)を歌い舞う。これに対しゆたは、いたこ、市子などと語源的に同系のものと思われ、中年を過ぎて突発的に神がかり状態になり、その資格を得ることが多いようだ。そして、神がかりをして色々な占いや死霊・生霊の口寄せを職としている。

巫女舞について

神に仕える巫女は、神がかりして託宣するために舞を舞うことがある。この舞が洗練され様式化されたものを巫女舞といい、のちに社頭における鈴を振りながらの祈禱の奉納舞にもなった。他には御子舞、神子舞、巫女神楽ともいわれている。

古代の記述にみえる天の岩屋戸の天鈿女命が神がかりしたものなども、巫女舞であったと考えられている。

巫女舞の基本は、笛や太鼓、銅鈸子、琴、笏拍子、神歌に合わせて、鈴、榊、笹、幣、扇を採物とし舞う。中でもまわってまわり返す旋回運動が特徴的である。そのほとんどが美しく舞うだけの形式的なものが多く、託宣の形を残す物や、神がかり風な舞はごく一部を残すのみとなっている。

設定原画



デザイナー様のお言葉

神楽ちづるは『KOF』シリーズの中でもかなり思い入れのあるキャラクターで、初めて1から描き起こして完成させました。イメージは『あし○の○ョー』の『白○葉○』です。しかも得体の知れない拳法を使うとのことで、アクションを考える上で、企画者を困らせるような動きを作ることができて実に楽しい作業でした。また、ちづるは〝ドジ〟という一面をもった設定だったので、わざとどんくさいポーズを盛りこんだのですが、その中でも特に〝ふっとばし攻撃〟と〝ちづるダンス〟は好評（?）で、アンソロジーなどのマンガなどで活躍しているようで大変ありがたく思います。オロチのことになると口うるさい女性になってしまいますが、普段は明るくただの女子大生なので、これからも愛してあげてください。

KOF'96
（CV：斉藤亜紀子）



Q&Aコーナー

このコーナーでは、キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらうぞ。

Q ちづるというキャラクターが生まれたきっかけやエピソードなどを教えてください。

A 『KOF'95』で八神庵の登場とともにオリジナルの〝三種の神器〟の設定が生まれ、より深いストーリーが考案されていきました。必然的に次の『KOF'96』は3人目の〝八咫の鏡〟のキャラクターを出そうと考えていましたが、〝草薙の拳〟である京と〝八尺瓊の勾玉〟の庵がライバルという設定で、他のキャラクターを寄せつけないほど人気が出てしまったので、3人目の位置づけをどうするか非常に悩みました。京・庵のように男前にするか、炎を使わせるのか、他にも色々アイデアを出しましたが、どれもしっくりこず、結局2人とは大きく交わらず指導的立場にしようということでお姉さん的な女性にしました。

Q ちづるの乗っているバイクは何ですか？

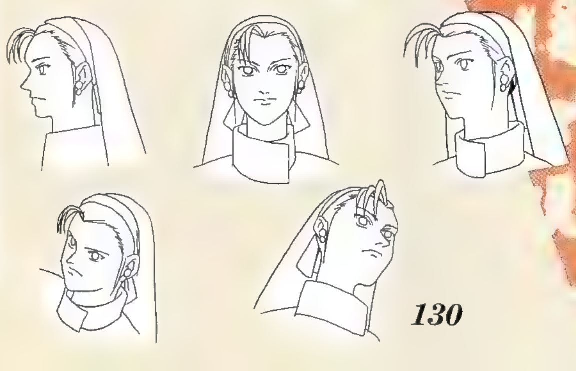
A 「ドゥカティ748SP」です。

Q 趣味のバイクレースのことですが、今までレースに出場した時の成績などありましたら教えてください。

A '95年度の全日本GP総合3位という実績を持っています。

Q 文鳥のチーちゃんを飼うきっかけとか、チーちゃんとの思い出などあったら教えてください。

A バイクで事故って入院した時、どこからきたのか病院の窓に止まっていました。毎日遊びにきてなついてしまったので、退院後、家で飼うことにしました。

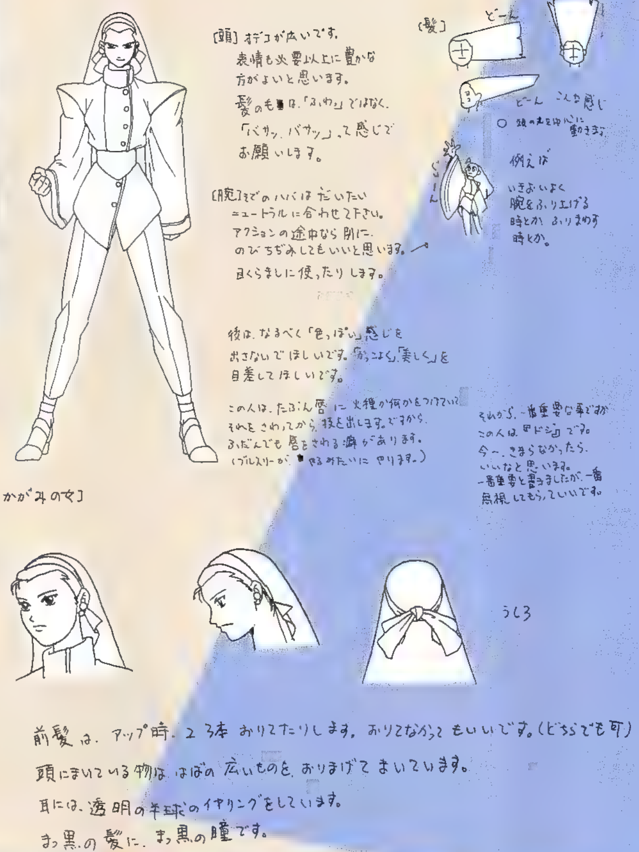


▶キャラクターテキスト

KOF'97
(CV:斉藤亜紀子)







特選メッセージ

KOF'96

●勝利メッセージ

・辿り着く先に何があるか。それは自分の実力で確かめる事ね！(VS主人公チーム)

・魂が暗黒に支配されても心は嘘をつけない。憎しみに埋没しては駄目！(VS八神チーム)

・何事にも全力で挑む！それが、いつか勝利する希望につながるのよ！(中ボス時VSエディット)

KOF'97

●勝利台詞

・鏡の中の本当のあなたが見える。

KOF'98

●勝利メッセージ

・憎しみに支配された拳は、いつか己の身すら滅ぼしてしまうでしょう。(VS庵)

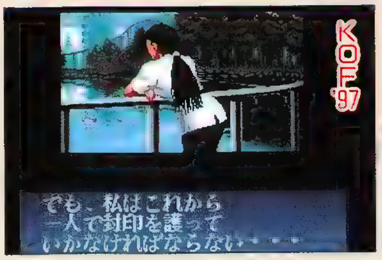
・遊びがすぎます。それでは勝つことはおろか、私に触れる事も出来ませんね。(VSエディット)

必殺技一覧



●必殺技	KOF'96	KOF'97	KOF'98
百活(ひゃくかつ) 天神の理(てんじんのことわり)	○	○	○
弐百拾弐活(にひゃくじゅうにかつ) 神速の祝詞(しんそくののりと)	○	○	○
弐百拾弐活(にひゃくじゅうにかつ) 神速の祝詞・天端(しんそくののりと・てんずい)	○	○	○
百八活(ひゃくはちかつ) 玉響の瑟音(たまゆらのしつね)	○	○	○
弐百拾弐活(にひゃくじゅうにかつ) 乙式・頂門の一針(おつしき・ちょうもんのいっしん)		○	○
●超必殺技			
裏面八拾伍活(りめんはちじゅうごかつ) 零技の礎(れいぎのいしずえ)	○	○	○
裏面壱活(りめんいちかつ) 三籟の布陣(さんらいのふじん)	○	○	○

エンディング

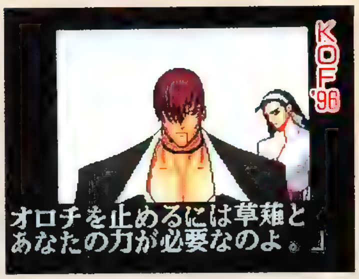


姉の声を聞きはげまされるちづる



闘い終わって平和にほほ笑む3人娘

三種の神器チームエンディング



力を合わせなければオロチは倒せないと語るが、2人は聞き入れない



神器の力を結集しオロチを封じることができた。そして彼らは今…

次号予告

次号のキャラクターテキストは、年はとっても心は少年がモットーのラルフと投げキャラマニアにはたまらないクラークの登場だ！
幾多の戦場をともに駆け抜けてきたラルフ&クラーク。2人の熱いヒストリーに迫っていくぞ！

THE KING OF FIGHTERS'98
ドラマCD収録インタビュー

人気声優の白熱の演技と遊び心あふれるストーリーで、『KOF』の世界をより魅力的に描き出すKOFドラマCD。このたび4作目の収録がおこなわれたぞ。

現在大人気の『'98』の物語はもちろん、ゲムドラナイト未放送シナリオ、超ギャグドラマ・裏ドラナイトまで収録した豪華版。これはファンならずとも必聴だ！



この夏も全国的にKOFまっさかり。読者のみんなも対戦に明け暮れては、『'98』の世界を満喫している毎日ではないだろうか。そんなファンの期待に応えるかのごとく、今年もKOFドラマCDの収録がおこなわれた。

モンスター前塚ら大阪組は、早朝6時発の新幹線で駆けつけたにもかかわらずハードな収録を難なくこなし、現場は活気に満ちていたぞ。

毎年くり広げられる格闘家たちの物語。今年は彼らのどんな顔が見られるのだろうか。収録中の出演者たちが語ってくれた聴きどころをチェックしつつ、発売を楽しみに待っていて欲しい。



野中政宏（のなかまさひろ）
草薙　京

今回のシナリオは京バージョンと真吾バージョンがありまして。面白いですよ、真吾が（笑）。いや、もちろん京にも注目してください（笑）。

両方のシナリオとも今までとは趣が違って、シリアスなんですよ。戦いそのものは今までほど重要じゃなく、人間関係とかキャラの内面的な部分がメインになってますね。でも、戦ってる方が僕は楽なんですけど（笑）。

真吾バージョンの話では、京と真吾の2人の関係が今回で少しは近づいたんじゃないかと思います。でも、ON AIRではみんなで京バージョンの方を支持しましょう（笑）。



モンスター前塚（まえづか）
二階堂紅丸／チョイ・ボンゲ

今回もカロリー消費が激しかったです。ちゃんと朝食べてきたのに、もう腹が減ってきてる（笑）。それくらい気合い入れてやってるので、いいものができたと思います。

今回の紅丸はいいですよ。庵との戦いで「強さ」というものについて苦悩している京を、影からサポートしているんです。チームメイトとしての京に対する思いやりが感じられて、なかなかおいしい役どころになってますね。

チョイの方は、相変わらず真吾とのカラミがいい味出してます（笑）。真吾ともども、KOFのボケキャラとしてこれからも可愛がってやってください（笑）。



安井邦彦（やすいくにひこ）
八神　庵

今回のお話はかなりシリアスな展開で、原点に戻ったかのように、京や他の人々との対立があります。演じていて、本当に庵らしい庵だなあと思いました。

もちろん彼と対峙する京の方も、かなりシリアスな顔を見せてくれます。これでまた、さらに彼のファンが増えることになるでしょう（笑）。

話の都合で庵は、たまたまシェルミーといい雰囲気になりましたが、個人的にはこういったシーンはもっといっぱい入れて欲しいですね（笑）。

『'98』のドラマでは、久し振りのクールな庵が登場します。期待していてください。



子安武人（こやすたけひと）
矢吹真吾

今回はある面、普通の高校生である真吾の成長の話でもあるわけですが、あんまり強くなりすぎると真吾らしさが失われてしまうので、らしさを保ちつつ成長するというバランスに気を使いました。
　なぜかチョイにライバル意識を持っていて…多分同じお笑いのにおいを感じてるんじゃないでしょうか（笑）。
　京に対しては、相変わらず「兄貴！」的な憧れを持ってるんですが、そのうち京とは違う自分だけのものを悟った時に、炎は出なくても、そこで真吾の中に新しいものが生まれてくると面白いと思います。これからが楽しみですね。



生駒治美（いこまはるみ）
ブルー・マリー

マリーはですね、相変わらずエージェントとして暗躍してます（笑）。
　今回のマリーは京やシェルミーとのカラミが充実しているんですが、京に人間の強さっていうものを諭したりして、すごいいいこといっているんですよ。「あ、マリー分かってるやん」って感じで、そこが自分でも気に入ってます。
　そんなシリアスなマリーもやってますが、シェルミーとのカラミはドロドロした女の戦い（笑）。しかも何か気持ちよさげ（笑）。その辺をイヤーな感じで聴いていただけるとうれしいです（笑）。
　本編はもちろん、裏ドラもお楽しみに（笑）！



西川葉月（にしかわはづき）
シェルミー

今回は物語を引っ張る役なのでセリフが多く、マリーとのかけ合いは必聴！京と八神には「ヘビ女」とかひどいこといわれてますが（笑）。
　シェルミーって、色っぽくしゃべるシーンが多いですけど、サッパリしている。庵を困らせようと迫るけど、心で笑っていて（笑）。けっこう難しかったけど、楽しかったです。
　そして、入魂の予告！ぜひ聴いてください。
　いろんな顔を持ったシェルミーですが、そのすべてがシェルミーなんだと、暖かく応援してください。そしてそれと同じくらい西川葉月の応援もお願いします（笑）。



曽木亜古弥（そぎあこや）
不知火 舞

今回の舞はマリーの調査の手伝いとして奔走するという役柄で、彼女や京との会話がすごく多くて、楽しんで演れました。
　舞って、いつもアンディの相手じゃないですか（笑）。それが今回のお話でマリーや京との、人間、あるいは友達としてのつながりというものを再認識させられ、意外と知られていない面が多いのではないのかと感じました。ただ、庵とノータッチだったのが残念ですね（笑）。
　今回は人間同士の戦いで、強さとか戦いの意味とか、さまざまな人の思いが交錯しています。その辺を楽しんでもらえたらうれしいですね。



池澤春菜（いけざわはるな）
麻宮アテナ

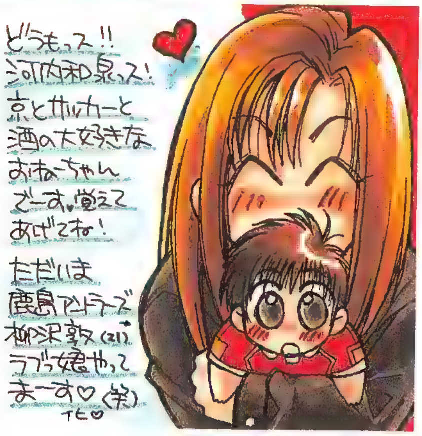
今回のアテナは戦わず、真吾と一緒に道に迷ったりしてます（笑）。どちらかというと京や真吾のサポート的な役割ですね。
　初めてのドラマCDでしたけど、皆が仲良しなので、和気あいあいと楽しめました。皆さん自分の役になりきっている中、私も徐々にアテナらしくなってきているのが自分でも分かってきます。
　一作ごとにアテナの声優さんは変わっていますが、今までのイメージを壊すことなく、自分のカラーを出してアテナのイメージを広げようと頑張っています。そんな「池澤春菜のアテナ」を皆さんに感じてもらえたら嬉しいです。

Director notes



THE KING OF FIGHTERS'98 ドラマCD
／SNK
CD：PCCB-00339
¥2,940（税込）¥2,800（税抜）
予約特典：スーパーピクチャーCD

『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98ドラマCD』は、2本のドラマが楽しめます。1本は、京と庵の宿命の対決。今回のシナリオは、今まで以上にふたりの在り方を考えさせるものになっています。そしてもう1本は、京と真吾の師弟対決です。真吾が京達のライバルとして成長していく様、心の葛藤が描かれています。
　『ザ・キング・オブ・ファイターズ』のドラマシリーズも、早くも4作目になります。今後も『ザ・キング・オブ・ファイターズ』をよろしくお願い致します。



シリーズ企画

イラスト講座

第7回講師▶ 河内和泉

プロフィール

●出身地：大阪府

●好きな漫画家：八神ひろき、奥浩哉、都築和彦、桂正和

●趣味：サッカー観戦、家庭教師（笑）、高校生鑑賞（男女問わず）

●特技：お笑い

●好きな画材：コピック

他人の絵の描き方を見て、イラストを描く参考にしようという、ゲーム誌においては異例のイラスト講座。

第7回目の今回は、『KOF'96アンソロジー』の表紙や挿絵、『KOFオロチ完結編』ではイラストを描いていた河内和泉さんを講師としてお招きしたぞ!

©SNK 1998

友達曰く大阪人の見本みたいな奴

——イラストを描きはじめたきっかけは何ですか?

「私が通っていた幼稚園に、生意気にも美術部というのがあって、父親にムリヤリ入部させられました。絵を描く楽しさは、そこで学んだかな。イラストって意識して描きだしたのは中学生ぐらいです」

——漫画を描きはじめたきっかけは何ですか?

「中学2年の時ハマったドラクエIIに影響されて、ファンタジー系の漫画が描きたいなと思ったのがきっかけです。表に発表したわけじゃないですが…。他人に見てもらうためにちゃんと描き出したのは、大学生になってからですね」

——ペンネームの由来は何ですか?

「大阪の地名からです。大阪人の見本みたいな奴だからといって友人がつけてくれましたが、ほめられたのか何なのかいまだに謎です（笑）。読み方は『カワチイズミ』です」

デッサン云々より絵に説得力を持たせるか意識してます

——影響を受けた漫画家、イラストレーターは誰ですか?

「絵的な原点は、都築和彦先生です。高校生の時に読んだ『ザナドゥ』は衝撃でした。男性キャラ女性キャラ両方を非常に魅力的に描かれているところが好きです。

桂正和先生、八神ひろき先生も同じ理由です。八神先生に関しては、絵自体に他人を引っ張っていく力がある上に、粋でいて優しい雰囲気の漫画を描かれるので、いろんな面であこがれてます。

漫画に関しては、奥浩哉先生の影響が大きいですね。あの微妙な表情の変化や、表面化してない部分で進んでいくキャラクターの心理描写とか、勉強になります。

イラストレーターに影響されたということはありません。というか興味がなかったというか（笑）」

——漫画や絵を描く時に意識していることは何ですか?

「実際にできてるかどうかは別として、デッサン云々よりどうやって絵に説得力を持たせるか（=画力）、ということを意識してます。

あと、以前までは結構『自分が好きだと思う絵を描く』のが一番だと思ってたんですが、最近はそれに加えて他人の目も気にするようになりました。見てもらってこそなんぼの世界ですから『みんなはどんな絵や漫画を見たいんだろう?』というのが気になるというか。いろんな人がいるし、全員に気に入られるものだって絶対にないのでつかみにくいですけど（笑）。ただの自己満足だとつまんないですよね、やっぱり。もちろん『楽しんで描く』ことを基本にして、ですけどね」

——漫画や絵を描く上で目標にしていることは何ですか?

「う〜ん…、昨日の私より今日、明日の私という感じですか?（笑）。少しでも自分なりに進歩すればいいかなと思ってやってます」



侍魂をプレイして色の色香にハマり描いたイラストとのこと。Dr.マーチン、エアブラシ使用

キャラの置かれてる状況をイメージして構図を考えます！

——漫画のネタはどうやって考えますか？

「よく聞かれるんですが、考えようと思って考えるのは苦痛なんですよ案外。ある時ぱっとキャラクター同士のやり取りが浮かんだりするので、特に考えようと思って考えることってないですね。

あと直接ネタに関係ありませんが、普段から友達と話をしたり、流行りのドラマを見るようにします。何気に情報が入ってくるので…」

——構図やポーズはどうやって考えるんですか？

「イメージ先行型なので、キャラクターの構図よりも、置かれている状況の設定というか『こんなことを考えているところ』という辺りから入ります。見る人にはあんまり伝わらないことかも知れませんが、裏設定を考えるのは楽しいですからね（笑）。

いざ紙に落とす構図は、それに付随して勝手に出てきます。でも、普段からなるべくいろんなものを見ておいた方がいいとは思います」

——画材は何を使ってるのですか？

「私は漫画（モノクロ）メインなので、カラーの画材はある程度きれいに見えて、融通の利くものなら何でもいいかなと思っています。以前は証券用インクにドクターマーチンを使っていましたが、最近はピグマの主線にコピック着色です。モノクロは、墨汁に主線がゼブラのGペン、背景にニッコーのスクールペン、ワク線引きにロットリング0.7ミリ。ツヤベタなどは使い捨ての筆ペンです。トーンはおもにデリータ、IC、レトラを使ってます」

完成させた絵を描くのが上達への第一歩

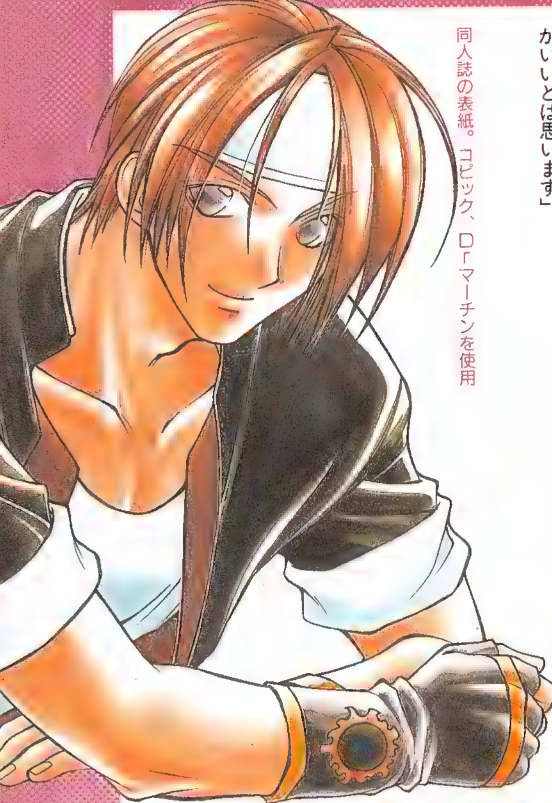
——どうしたらイラストがうまく描けるようになると思いますか？

「落描きではなく完成させた絵や漫画をなるべくたくさん描くことだと思います。落描きは、デッサンを練習する以外では何の役にもたちません。最終的にペン入れをして完成させたもので勝負するつもりなら、落描きはせずその時に描ける最高水準のものを完成させることが上達への第一歩だと思います。何にしても近道はないんですよね。裏技はありますが（笑）。近道があったらこっそり私に教えてください（笑）」

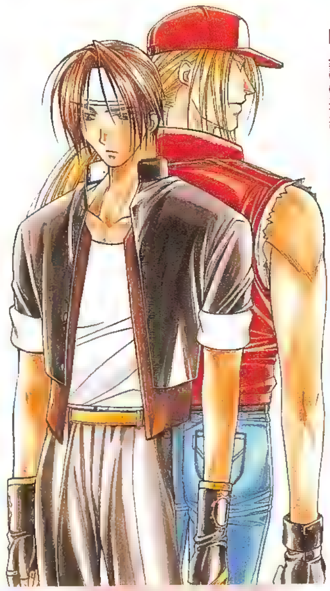
——投稿して掲載されるコツとかを教えてください。

「ここだけの話ということで裏技。編集さんも人の子ですからツボというものがあります。そこを狙う。載らなくても、覚えてもらえるようなイラストを描くことですね。個性的であればいいというより、『ハメ』くさい絵ということですね（笑）。担当の人に、『うおーこのイラストぜってー欲しーよー』思わせるような、そういうインパクトが第一歩（いや…裏技なんで…）。でも、投稿に関してハメはアリだと思います。

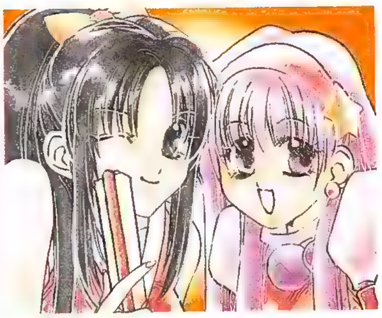
絵の上手い人が載ると思われがちですが、それは上手いからではなく、目にとまる確率が上手い方が高いということです。上手いへた以上に、絵から伝わってくるイメージや創造性の方が大切だと思います。…といいつつ私投稿ってしたことがないんですよね（笑）。でもそうじゃなきゃ、私のようなデッサンもとれてないような奴がこんなページもらえませんよ（笑）。…私が皆さんの励みになれば幸いです」



同人誌の表紙。コピック、Dr.マーチンを使用



同人誌の表紙。コピック、Dr.マーチンを使用



年賀状で使用したというイラスト。Dr.マーチン、水性アクリル使用

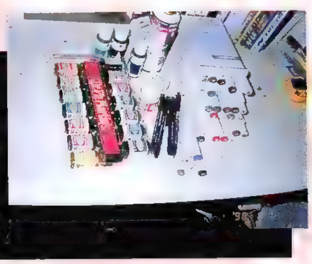
仕事道具＆画材紹介



家とは別に仕事部屋を借りているらしい。作業机がこれ



資料…というより机の上に常備している愛読書（笑）とのこと



カラーの画材。自分が使い勝手のいい物を使うのが一番とのこと



モノクロの道具。シャープペンの芯は筆圧が高いのでHが愛用

ワンポイント お絵描き講座

絵を描いている人なら、他の人がどうやって描いているのかは気になるところ。ここでは講師の方のイラスト製作過程を大公開！ これを参考にして、君の絵もレベルアップさせよう！

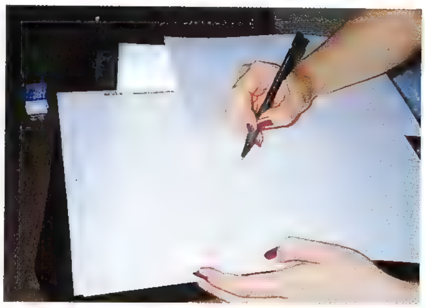
今回の使用画材
シャープペン（H）、BBケント紙（細目）、ケントボード、消しゴム、ピグマ、コピック、水彩アクリル、マスキングテープ、エアブラシ

① 下絵

まず大体の絵のイメージと構図を考えます。だいたいのラフ画が決まったら、トレスボックスを使って、ラフの線をまとめる感じでケント紙に写しとっていきます。

これは、ラフの時にイラストに持たせたイメージを、そのまま下絵に持っていくという作業なので、ペン入れより気持ち的に気をつかうところです。





トレスボックスを使ってラフを写す

② ペン入れ

下絵の線を忠実に、ペンでなぞっていきます。使うペンはピグマですが、線が単調にならないように意識的に強弱をつけてペン入れをしていきます。

紙を回転させながら、とにかく線を一番きれいに引ける方向にもっていきます。あと、手で他の部分を汚したりしないように、手の下に紙をひいて作業をします。





線を引くのに無理のない方向に紙を移動しつつペンを入れていく

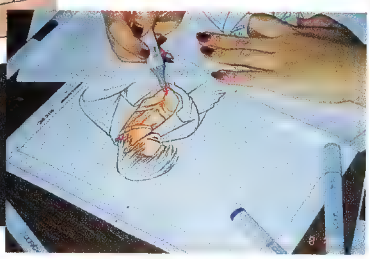


③ 色つけ

肌の部分から塗っていきます。薄い色から順に濃い部分を塗りますが、ムラをなくすために、場合によって逆に塗ることもあります。

コピックは一度に広い面積を塗ることができないので、パーツごとに（同じ色の部分でも）細かくわけて塗っていきます。が、細かくやりつつ思い切って塗るのがポイント。コピックは、「失敗した！」と思ってもゴリ押ししてムリヤリ塗ってると結構何とかなります（笑）。

背景にはエアブラシを使いました。マスキングテープを貼り、一気に塗りきります。あとは、ホワイトを少し入れて完成です。



まずは肌色からが基本



人物や色をつけたくない部分をマスキングしエアブラシを吹く

PRESENT!

今回制作したイラストを、抽選で1名様にプレゼント！ ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、記事の感想をご記入のうえ、〒112-0005 東京都文京区水道2-13-2 SKビル202 ㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「イラスト講座・河内和泉先生イラストプレゼント係」まで。

締切りは10月9日必着。発表は12月号にて。なお、このプレゼントに当選すると、他のページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。

8月号の当選者は、島根県の毛利知嗣さんです。おめでとうございます！

俺と草薙さんのバーニングな放課後

今月のイラスト講座特別コミックは京と真吾のさわやか学園モノで〜す♡
真吾が京から学んでいることとは!? 真吾の生徒手帳の書かれている京の秘密とは!? さ〜て、お立ち会い!!



ネオジオフリークサービス部提供
NEO・GEOオリジナルグッズ

通信販売コーナー

ここに掲載されている商品の販売期間は10月8日までです。それ以降は電話で在庫の確認をしていただきますようお願い致します。
在庫僅少の赤印のある商品は、必ず注文する前に在庫の確認をしてください。

NFオリジナル KOF'98ピンバッジセット

予約受付中!!



第7回ネオジオキャラ人気投票にてNF読者に選ばれた上位3キャラが、ピンバッジになったぞ！イラストは本誌で大活躍中の坂崎拓海先生だ!!
3種類1セット

この商品を他の商品と一緒にお申し込みになる場合、発送時期の関係により送料は別途になります。また、この商品は製作中なので、色やデザインが多少変更される可能性があります。

発売日:10月1日(予定)
価格:2,625円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:PB−NO−01

SNKオフィシャル テレホンカードコレクション



餓狼伝説チーム・矢吹真吾・サイコソルジャーチーム



怒チーム・八神庵・アメリカンスポーツチーム



オロチチーム・草薙京・おやじチーム

❶餓狼・真吾・サイコチームの3枚1セット
❷怒・庵・アメスポチームの3枚1セット
❸オロチ・京・おやじチームの3枚1セット
どのセットを希望するか必ず明記してください。



オリジナルCDケースに入った豪華3枚組！

価格:各セット4,179円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:TL−KOF−01

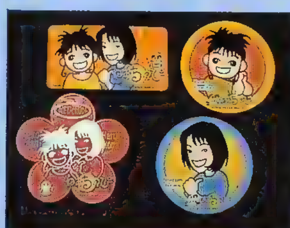
KOF'97革キーホルダー(黒、茶)

草薙 京、矢吹真吾、七枷 社、クリス、シェルミーの5種類1セット
※黒と茶のうち、どちらの色を希望するか必ず明記してください。



価格:1,890円
送料:E
(送料一覧表参照)
商品番号:
KK-KOF-02

ねおちゅび オリジナルステッカー



限定100セット販売につき、残りあとわずか!!
お申し込みの場合は、電話での在庫確認をお願いします。
4種類1セット

価格:1,890円
送料:C(送料一覧表参照)
商品番号:ST−NC−01

商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください(「申込方法」参照)。※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。

申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
〈同封する紙に記入するもの〉
①郵便番号&住所 ②氏名 ③電話番号 ④商品名と商品番号 ⑤数量 ⑥商品と送料（手数料）の合計金額
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円〜600円程度かかります。
【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料（手数料）の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には④『ネオジオフリークサービス部』とすべて2ヵ所ずつ記入します。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料（手数料）の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆振替手数料は70円程度です。

〈申込先〉
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
〈口座番号〉
00160-5-105479
※住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

ネオジオステッカー





KOF 2枚、餓狼 3 枚の 5 枚 1 セット

価格:2、310円
送料:C(送料一覧表参照)
商品番号:ST−NG−01
サイズ:
タテ150㎜×ヨコ70㎜

ネオジオウォッチセレクション



①番、②番、③番は売り切れです。

価格:各1、995円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:WA−NG−01
④餓狼伝説
⑤サムライスピリッツ
希望の番号を必ず明記してください。

KOF'97ドッグタグ(金のみ)

草薙 京、八神 庵、ラルフ、レオナ、山崎竜二の5種類 1 セット ※銀は好評につき売り切れです。

在庫僅少



価格:1、890円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:DT−KOF−01

周辺機器

●ネオジオCD 専用コントローラー
※ハード 3 機種とも使用可能
価格:1、890円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CNT-02
ネオジオCDやCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

●RFコンバーター
※ハード 3 機種とも使用可能
価格:2、730円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CNV-01
ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

●RGBケーブル
※ハード 3 機種とも使用可能
価格:2、310円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CAB-01
21ピンのRGBマルチコネクタつきのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

●ネオジオCD ステレオAVコード
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格:1、260円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-SAV-01
音声端子が 2 つとビデオ端子が 1 つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD、CDZに付属されている。

●モノラルAVコード
※ハード 3 機種とも使用可能
価格:1、260円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA - MAV - 02
音声端子が 1 つとビデオ端子が 1 つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

●ネオジオCD ACアダプター
※ネオジオCDのみ使用可能
価格:3、675円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-ADP-02
ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

Tシャツ

●ナコルル&リムルル
商品番号:TS-NR-01
●蒼月&火月
商品番号:TS-SK-02
価格:各2、625円
送料:E(送料一覧表参照)
サイズ:M・L
(希望サイズを必ず明記)



草薙 京ピンバッジセット

価格:1、050円
送料:B(送料一覧表参照)
商品番号:B-KYO-01



キャラクターシューズ

●ナコルル靴
商品番号:SH-NAK-01
●リムルル靴
商品番号:SH-RIM-02
価格:各15、750円
送料:F(送料一覧表参照)
サイズ:23.5㎝・24.5㎝
(希望サイズを必ず明記)



リムルルコスチューム

上着、ズボン、ハチマキリボン、手甲、帯の 5 点セット。
価格:52、290円
送料:G(送料一覧表参照)
商品番号:CS-RIM-01
サイズ:M・L
(希望サイズを必ず明記)



草薙 京ジャケット

価格:36、540円
送料:G(送料一覧表参照)
商品番号:J-KYO-01
サイズ:S・M・L・XL
(希望サイズを必ず明記)



草薙 京グローブ

フリーサイズ
価格:10、290円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:G-KYO-01

八神 庵ジャケット

価格:31、290円
送料:G(送料一覧表参照)
商品番号:J-IOR-02
サイズ:M・L・XL
(希望サイズを必ず明記)



八神 庵ロングシャツ

価格:20、790円
送料:F(送料一覧表参照)
商品番号:L-IOR-02
サイズ:M・L・XL
(希望サイズを必ず明記)

ナコルル&リムルルプールリールキーホルダー

キャラクターのイラストつきキーホルダー。
価格:945円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PK-NR-01



※上記の商品は通常より発送が遅れる場合がございます。

送料(手数料)一覧表

A=いくつでも100円
B=いくつでも300円
C=1 セット100円、2 セット以上200円
D=2 セットまで500円、3 セット以上800円
E=1 セット500円、2 セット以上900円
F=1 セット1、000円、2 セット以上1、500円
G=1 セットにつき1、000円

送料(手数料)一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、1 番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は 2 ～ 3 日、郵便振替では 5 ～ 6 日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2 ～ 4 週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か配送中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料等の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで
【通販専用電話番号】 ☎03 − 5395 − 9513
ネオジオフリークサービス部 受付け時間 PM 1 :00～PM 5 :00(土日、祝日を除く)

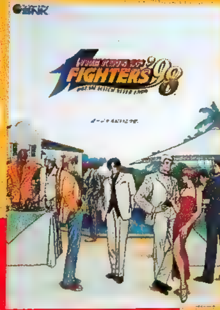
©SNK1993、1994、1995、1996、1997、1998 ※実際の商品とはロゴ等若干異なる場合があります。

NEO·GEO FREAK

読者プレゼントコーナー



1 リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND PS版ソフト／5名（SNK）



2 KOF ポスター '98／10名（SNK）



3 SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝 ポスター／5名（SNK）



4 オフビートレーサー！ ―ORIGINAL SOUND TRAX―／3名（サイトロン&アート）



5 ねおちゅぴ サイン色紙／5名（サイトロン&アート）



6 CDポーチ／3名（サイトロン&アート）



7 マネーアイドルエクスチェンジャー ミニステッカー／20名（アテナ）

月刊4コマFREAK

作・画／坂崎拓海



©SNK 1998

応募の決まり

綴じこみハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号、そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。

締切りは10月9日必着。発表は12月号（11月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク8月号プレゼント当選者発表

①リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MINDポスター
長縄瑛子・和歌山県／井手徹・愛媛県／角中進・千葉県／加藤雅晃・北海道／小野塚美智子・新潟県／高橋郁恵・埼玉県／宮本純一・神奈川県／宮田浩史・徳島県／三河篤司・島根県／稲村富広・千葉県

②メタルスラッグ2 ネオジオCD版ソフト
杵築拓哉・兵庫県／小川貴紀・埼玉県／山本真道・愛媛県／長能宏美・北海道／清澤信哉・静岡県

③SNK Illustrations
岡田麻衣子・岐阜県／古手川清治・大阪府／樋口由信・福岡県／三浦康彦・福島県／深谷尚美・茨城県

④石橋けい サイン色紙
中川佳之・奈良県

⑤SNK Characters Sounds Collection Vol.6 不知火舞
藤本江美・三重県／持田正規・石川県／北村朗・兵庫県

⑥オフビートレーサー！ ―ORIGINAL SOUND TRAX―
柳澤圭・山梨県／松崎哲郎・岐阜県／高尾洋介・福岡県

⑦テリーキャップ
日妻優美・宮城県

⑧マジカルドロップⅢエプロン
松本佐知子・東京都／新井和幸・埼玉県／舟山智恵・富山県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

SNK宣伝課

中村はんの今日もタルいわ

イラスト/RURU　ストーリー/稲葉祥子&森さくら(NF編集部)



©SNK 1998 ©YUMEKOBO 1998

つづく

NEO·GEO FREAK 11月号予告

次号は10月9日発売　定価590円（本体562円）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
全キャラ対CPU戦攻略
隠しキャラ対人戦攻略

SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝
システム＆技解析

ショックトルーパーズ セカンドスカッド
ステージ紹介

◆第9回イラスト講座
講師／夏元雅人

◆ねおちゅぴ通信
さらにヒートアップ!! NF誌上番組『ねおちゅぴ』

◆キャラクターテキスト
ボリュームアップ・全6ページで贈る!!
ラルフ&クラーク（KOFシリーズ）

◆連載コミック
KOF炎の不条理劇場
SNK宣伝課中村はんの"今日もタルいわ"

◆声優連載コラム
生駒治美～さかなのさんぽ
安井邦彦～Hello,Goodbye

（内容は都合により変更になる場合があります）

NEO・GEO FREAK 10月号
1998年10月1日発行（毎月1回1日発行）
第4巻第10号　通巻41号
定価590円（本体562円）

●発行所／株式会社　芸文社
〒170-8427　東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL03-5992-2051
広告営業TEL03-5992-2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12　SKビル202
TEL03-5395-6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣
●副編集長／新井正信，林田實恵
●編集スタッフ／脇田明美，片山恵子，稲葉祥子，小野省悟，上原朋之，五十嵐由実，森さくら，中嶋竜，中田知宏，纐聡子，山崎誠
●攻略スタッフ／ジェイケイ，修羅騎士　鷹，モリスケ，蒼炎闘士ゆーち，DSP-たろりん，奥女中秀麿，ハンター改，飲み頃KING，ヒデ本条
●制作スタッフ／田原節子，鳥貝なつみ
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（山田幸廣・山﨑勉・桂田和昭），松永一美，根津修一，村木哲雄，渋川賢司，早川知代子，APO DESIGN，小野真由美
●サービス部／奥女中"艶"
●広告営業部／小串紀博，小林邦秋，占部啓介，葛西紀子，小林幹尚，織田倉啓，梶敏也，作花範男，高井美恵，中川真理子，宮崎有史，井口明，大島剛，加藤義明

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超！編集後記

●最近やらなければいけない事が、全然できていない。アレコレ理由を考えてみると、何故か思い当たる事がいっぱい。これもひとえに、身から出たサビか…。とりあえずみんな忘れて、ひと眠りするかなぁ…。　（眠り　勝俣）

●レゴにハマる。つーか大人やめてます。廃大人、略して廃人。でも締切は待ってくれないよん。　（廃人　新井）

●ドジって左目負傷。眼帯着用宣告を医者にされ「若と一緒♡」と喜んで、黒い眼帯作ろうかと一瞬マジで考えたダメ人間が1人。きっと右目だったら「シグとおそろい♡」って思ってたんだろうな。腐ってる…。　（珍獣　林）

●編集後記って読者の方々はちゃんと読んでいらっしゃるんですね。なんかすっごく嬉しいです。反面、変なこと書けないやって思ったり…。さて、今月は引っ越しだ♡　…何故自分で忙しくするかな、私。　（働き者　脇田）

●何かすごい名前をつけられてしまった…けど、その通りなので何もいえません。今は冷房病らしい。さらに最近某ユニットにハマって、ダメ人間まっしぐら。一緒に腐ろうよ、林様♡　マジでもう駄目かも…。　（病人　片山）

●クイズ×クイズに対してたくさんの意見＆感想ありがとう～。とはいっても僕の担当したのは初回だけですが。その初回は難しすぎたようで…。担当交替はその**БАЦУ**（ウソ）。（オロチ語マスター巌流鬼神武者痙攣　上原）

●野中さん、連載お疲れ様でした！
　ところで、なんで私が食いしん坊なの～。「おなか空いた～」っていうのは単に私の口癖なの！　そんなに空いてなくてもいっちゃうの！　だから食いしん坊なのか…。（食いしん坊　森）

●暑さに負けて虚弱な体がさらに弱体化。しかも、購入した某大作RPGのへっぽこシナリオに呆れ果て、心身ともにやや暗黒な状態です。ジルチ聴いて、いまさらhideの後追いしようと思うことしばし。　（パンク　中嶋）

●編集部に入ってからまだ1ヵ月しかたってない。その自分が編集後記を書いている現実に、少し不思議な感覚を覚えたりして。…って、こんなのでいいんだろか？　だって何書いていいか分からないんだもん。　（文豪　山崎）

●オラタン全国大会、結局参加せず。ゼロ3の大会も今のところ出る予定なし。かな～りたるんでます。
　最近のおうちゲームは、たろさんオススメの影牢（まだ第8話だけど）。カビン系強すぎ…。　（ジェイケイ）

●夏だぁ～！　と思いきやもう9月。ちっ、まったく。エンジョイしてね～じゃねーかよ！　ブツブツ…。
　次はアスラかぁ～、アスラねぇ…楽しみではあるけど、もうちっと'98やりたかったな～。あ～あ。ぶっ！（鷹）

●ゼロ3、初プレイの時はなんでこんなに変わってないの？　と感じてしおしおだったけど、ゼロ2ダッシュと考えてプレイしてたら楽しくなってきた。予選大会出てみよっと。　（モリスケ）

●知人を通じて「会ってみたいor対戦で潰したい」と言われる。記事を評価し、応援されるのは本当に嬉しい。けど腕が未熟な俺を過大評価はしないでね♡　今日も気に入らない奴（鷹）はブッ殺すを胸に…グフフ♡　（ゆーち）

●ハイスコア送ってくださる方々へ。攻略法はくわしく書いてください。でないと採用できません。なるべく多くの人のを紹介したいので。いつも細かく書いてくれる人には感謝！　（DSP）

●最近、両腕に火傷の跡がいっぱいできて大変。なんだか1年は跡が残りそうな予感が…。でも、痛くないから平気だけどねっ。…って言ってゲームをしてると傷口が開くんだよねぇ。あ、右腕から血が出てる…。（ハンター改）

●近くの店でファミコンのワゴンセールをやっていた。懐かしさ大爆発だったがうちのFCが昏睡状態なので買ってもできないと寂しく思う毎日。妖怪道中記やりたい…。　（飲み頃KING）

●これは友人と漫画喫茶に入ったときのことである。店に入ってすぐに（いちばん最初のいちばん目立つ本棚）、なんと！　魁！男塾が全巻おいてあるではないか！　そして5時間、男塾を読み続ける私であった。　（ヒデ本条）

SNKオフィシャルトレーディングカードコレクション

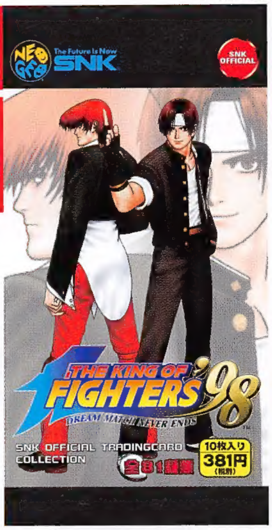
ザ キングオブファイターズ'98

シリーズ最新作が超速のトレーディングカード化！

© SNK 1998

1袋10枚入
本体価格：381円

1箱15袋入
本体価格：5715円
通販価格：6000円



決着(ケリ)をつけようぜ…



企画・制作・発売元：株式会社エス・エヌ・ケイ　販売元：株式会社ブロッコリー

ザ キングオブファイターズ'97 コミックアンソロジー 格闘の王様 3

©SNK 1997



表紙：ルーガルガメ夫

コノ帯が目印！

オロチだっちゅ～の♡

執筆者（あいうえお順）

一宮思帆	千堂万里
内海有良	ひらのわたる
江原洪子	文月あつよ
海童陽児	星野うり
沙羅樹黄花	結城かをる
愁☆一樹	SAUTA
硝音あや	RURU



格闘の王様　第1巻
通販価格：1000円
表紙／ルーガルガメ夫

発売中

格闘の王様　第2巻
通販価格：1000円
表紙／ルーガルガメ夫

ザ キングオブファイターズ'98 コミックアンソロジー 10月発売予定！

懐かしのキャラクターから最新キャラまで、歴代のSNKファンよ、ここに集え！

SNK オフィシャルコスパ

※SNKキャラ以外のコスプレも可能です

1998.9.23　会場：神楽坂ツインスター

東京都新宿区神楽坂2-11　JR・地下鉄飯田橋駅より徒歩2分

時間：13:00～17:00(開場12:00)　前売り券:3000円(ゲーマーズ各店・コスパショップにて発売中) **当日券:3500円**

コスプレ界において、もはや定番となったSNKキャラクター。一度はやったことのある人も多いはず。そこで今回は、あなたの持っているSNKキャラのコスチュームを活用するチャンスにしてほしい！もちろんおニューのコスチュームも大歓迎！この場を利用してお友達の輪を広げよう！

SNKからプレゼント&イベント有り！

©SNK 1998

●18歳未満は入場出来ません●ノンアルコール・フリードリンク●　主催：ブロッコリー　共催：コスパ　お問合わせ：（ブロッコリー）03-5372-6210

ゲーム関連商品専門店

GAMERSが、東京ゲームショウに出店決定

NEWS!

開催日：1998年10月10日・11日
10:00～17:00
場所：幕張メッセ(日本コンベンションセンター)

新商品を多数発表予定！
また、ゲームショウにて先行発売のグッズもあるかも！
Let's Check it!

TOKYO GAME SHOW

ゲーマーズにて前売券好評発売中
●前売券　一般:1,000円
●当日券　一般:1,200円
一般＝中学生以上
（小学生以下入場無料）

主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)
後援：通商産業省
お問い合わせ：「東京ゲームショウ」イベント事務局03-3591-1421

ゲーム関連商品専門店 GAMERS

TV・ラジオCMオンエア中！

「lain」	テレビ東京系	月曜25:15～
「アニメコンプレックス」	WOWOW	月曜19:00～
「熱沙の覇王ガンダーラ」	WOWOW	金曜25:00～
「銀河漂流バイファム13」	テレビ神奈川	木曜24:10～
	千葉テレビ	金曜25:00～
「マクロス7(再放送)」	テレビ埼玉	月曜24:20～
	テレビ神奈川	水曜24:10～
	千葉テレビ	木曜24:00～
	中部日本放送	木曜26:15～
	毎日放送	土曜26:10～
「佐竹・林原の無法塾(ラジオ)」	文化放送	土曜22:30～



池袋店 OPEN／11:00～21:00 TEL／03-3985-3232
豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F



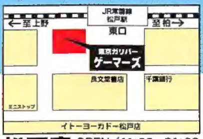
新宿店 OPEN／11:00～21:00 TEL／03-3225-5996
新宿区新宿3丁目23-14SHAビル ゲームセンターMORE5F



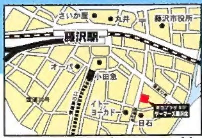
秋葉原店 OPEN／10:30～19:30 TEL／03-5298-2015
千代田区外神田1-15-6ミツウロコビル2F

ゲーマーズスクエア店 OPEN／11:00～20:00（日・祭11:00～19:00） TEL／03-3252-9600
千代田区外神田3-15-5 MNビル

池袋店、ゲーマーズスクエア店には、トレカ交換やカードゲーム対戦に利用できるトレーディングコーナーを設置しております。また、秋葉原店は、秋葉原駅より一番近いゲームセンターとして皆様のご好評をいただいております。ぜひお気軽に、お近くのゲーマーズへ遊びに来てください！



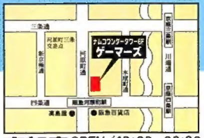
松戸店 OPEN／11:00～21:00 TEL／047-394-8247
千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸ビル B1F



藤沢店 OPEN／11:00～21:00 TEL／0466-26-1400(代)
神奈川県藤沢市鵠沼東1-2 東急プラザB1サンパティーク内



長野店 OPEN／11:00～20:00 TEL／026-266-7626
長野県長野市南千歳1-3-6 K'S SQUARE 2F(タワーレコード下)



京都店 OPEN／10:00～23:30 TEL／075-255-1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F

この広告ページの商品は全て通販が出来ます。通販カタログもございますのでカタログのみ御希望の方はカタログ希望と明記して90円切手同封の上、下記の通販係まで

通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計+送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名（種別・色種のあるものはお忘れなく記入して下さい。記入もれの場合商品の発送が遅れる場合がございます。）を明記した紙を同封の上、「〒178-8691東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリーNF9係」までお送り下さい。

ホームページURLhttp://www.broccoli.co.jp　E-mailアドレスsupport@broccoli.co.jp

※カードコレクションの通販での購入は1箱単位です。
※このカタログの有効期限は1998年11月9日です。

『SCITRON 10th Anniversary FAIR』開催!

SCITRON LABEL NEW RELEASE

予約特典：スーパーピクチャーCD



CD 98.9.2 ON SALE

-DRAMA CD-
子安・氷上ぷれぜんつ
ゲムドラナイトスペシャル
大正浪漫雑記帳
PCCB-00328　¥2,940(税込)

〈キャスト〉
寿吉（子安武人）、良子（氷上恭子）、エリザ（平松晶子）、小太郎（長沢美樹）、しの（矢島晶子）、リリア（岩男潤子）、新太（新山志保）、ユキ（宮村優子）、伍横（三木眞一郎）、青年（高木渉）、講談師（岩田光央）、その他（ゲムドラリスナー）
演出…千葉繁

CD 98.9.18 ON SALE

© 1998 SNK

-ORIGINAL SOUND TRAX-
ザ・キング・オブ・ファイターズ'京
THE KING OF FIGHTERS
/SNK・夢工房
CD2枚組 PCCB-00335　¥2,310(税込)

CD 98.9.18 ON SALE

© 1998 SNK

-ARRANGE SOUND TRAX-
THE KING OF FIGHTERS '98
/SNK新世界楽曲雑技団
PCCB-00337　¥2,940(税込)

迫力のアレンジサウンドに加え、'98アテナ（池澤春菜）のボーカル曲「PRESENT-HOLIDAY」を収録した超豪華盤!!

CD 98.9.18 ON SALE

-ORIGINAL SOUND TRAX-
BEAST BUSTERS SECOND NIGHTMARE
/SNK
PCCB-00336　¥1,890(税込)

Next Comming Soon!

予約特典：スーパーピクチャーCD

CD 98.10.7 ON SALE
-RADIO DRAMA-
THE KING OF FIGHTERS'98 ドラマCD
/SNK
PCCB-00339　¥2,940(税込)

CD 98.10.7 ON SALE
-Fantastic Character Series-
御神楽 少女探偵団
/ヒューマン
PCCB-00340　¥2,940(税込)

CD 98.10.7 ON SALE
-ORIGINAL SOUND TRAX-
SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝
/SNK新世界楽曲雑技団
PCCB-00331　¥1,890(税込)

CD 98.10.21 ON SALE
-ARRANGE SOUND TRAX-
SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝
/SNK新世界楽曲雑技団
PCCB-00338　¥2,940(税込)

10周年を記念して制作した非売品・限定CD

「SCITRON 10th Anniversary Special Sampler」と「特製フローティングボールペン」をセットで500様に抽選でプレゼント！

サイトロン10年間の音楽の歴史をCD2枚に凝縮。名曲30曲のアレンジバージョンとサイトロン年表付きライナーノーツで構成されたゲキレアアイテム。





10周年ロゴ入りペンスタンドから浮いているオシャレな「フローティングボールペン」

はがき応募でプレゼント!

官製ハガキにお名前・住所・年令・性別・職業を明記の上

〒150-0041 東京都渋谷区神南1-3-4 神南ビル6F
サイトロン・アンド・アート株式会社
「10周年スペシャルプレゼント・フリーク係」
まで送って下さい。

98年10月5日の消印有効です。

サイトロンに対する御意見・思い出・気に入っている作品とその理由などもお待ちしています。

ミュージックストア談［春日井］GROOVE！高蔵寺店［一宮］中川レコード［常滑］アビスサカエドー［豊橋］名豊ミュージック、ヤマト楽器精文館、イケヤ文学館豊橋店［安城］おんがく舎本店［豊田］新星堂豊田店［大垣］新星堂大垣店［各務原］名曲堂［四日市］白揚本店、シェトワ白揚、ベルシック白揚●北陸地方［福井］松木屋本店［金沢］山蓄香林坊109店、山蓄G-1店、GROOVE！金沢本店、新星堂金沢駅ビル［富山］フクロヤ二口店、フクロヤ戸出店、フクロヤ山室店、新星堂富山店●近畿地方［梅田］ディスクピア梅田店、ディスクピア阪急三番街店［南］ディスクピア日本橋店、ワルツ堂日本橋店、ワルツ堂日本橋2D店［千里］交声堂千里店［高槻］エリート［寝屋川］寝屋川フジヤ［京橋］ワルツ堂京橋ダイエー［大阪］ヤマギワソフト大阪［枚方］ワルツ堂くずは店［河内］ノヴァシティー河内長野エコー店［甲子園］アシーネ甲子園［三宮］星電社三宮本店、ディスクピア三宮［姫路］星電社姫路本店［相生］姫路レコード相生店［加古川］アニメショップミヤコ［京都］ビーバーレコード京極店、ビーバーレコード京宝、JEUGIA四条店、JEUGIAポルタ、JEUGIA高野、ディスクピア京都、［奈良］ディスクピア奈良一番館、ディスクピア学園前［大和郡山］啓林道郡山店●四国地方［高松］タマル本店、エルタマル、ゼルbyタマル［高知］細川レコード、宮地無線帯屋町店［松山］ハマオカ楽器、明星屋本店●中国地方［広島］デオデオ本店6F、中央書店サンモール店、アニメージュスタジオ、デオデオDisc City紙屋町［福山］デオデオコムシティ福山［岡山］デオデオ岡山［倉敷］デオデオ倉敷［山口］OK無線●九州地方［福岡］ベスト電器　福岡店、アニマップ福岡本店、ヨシダ楽器フレスタ、デオデオ西新店、アニメイト天神店、井上楽器［久留米］アニマップシティーワルツ店［鹿児島］ミュージックスペースクロス、サウンドシティー文化、サウンドシティ一都通り［大分］ミュージックエトウ、アニマップ大分店［長崎］アトムアーケード［佐世保］平和堂ジャスコ［熊本］帝都無線熊本店［宮崎］富士屋レコード［佐賀］久米楽器

PONY CANYON　SCITRON INTERNET URL: http://www.scitron.co.jp/　お求めはお近くのレコード店で。

PONY CANYON
SCITRON

おかげさまで10周年! 感謝の意味を込めて、

SCITRON 10th Anniversary Special CD 堂々の4作品リリース

大人気作品の初のベストアルバムをスペシャルな内容・スペシャルな価格でお届け!

各タイトルの人気キャラクターが自身のテーマ曲やセリフをDJリレー形式で紹介するベストアルバム。
さらに出演キャラ全員による　座談会やスペシャルソングを収録したファン必聴アルバムです。

第1弾 98.9.18 ON SALE



SCITRON 10th ANNIVERSARY SPECIAL
K・O・F THE BEST
-Selected by Characters-
/SNK

PCCB-00324　¥2,100(税込)

予約特典：スーパーピクチャーCD

〈キャスト〉
草薙 京（野中政宏）、八神 庵（安井邦彦）、キング（生駒治美）、麻宮 アテナ（池澤春菜）、矢吹 真吾（子安武人）、シェルミー（西川葉月）、チョイ・ボング、二階堂 紅丸（ミスター前塚）、ユキ（小鳥麻子）



SCITRON 10th ANNIVERSARY SPECIAL
侍魂 THE BEST
-Selected by Characters-
/SNK

PCCB-00326　¥2,100(税込)

予約特典：スーパーピクチャーCD

〈キャスト〉
ナコルル（生駒治美）、リムルル（神谷けいこ）、覇王丸（中村大樹）、牙神 幻十郎（コング桑田）、色（南かおり）、橘 右京（やのえいじ）、緋雨 閑丸（金田美穂）

第2弾 98.10.21 ON SALE



SCITRON 10th ANNIVERSARY SPECIAL
餓狼伝説 THE BEST
-Selected by Characters-
/SNK

PCCB-00325　¥2,100(税込)

予約特典：スーパーピクチャーCD

〈キャスト〉
テリー・ボガード（橋本さとし）、山崎竜二（石井康嗣）、ブルー・マリー（生駒治美）、李 香緋（金月真美）、ダック・キング（コング桑田）、不知火舞（曽木亜古弥）



SCITRON 10th ANNIVERSARY SPECIAL
悠久幻想曲 THE BEST
-Selected by Characters-
/メディアワークス

PCCB-00323　¥2,100(税込)

予約特典：スーパーピクチャーCD

〈キャスト〉※CD、ビデオともに
アレフ・コールソン（子安武人）、シーラ・シェフィールド（氷上恭子）、パティ・ソール（長沢美樹）、メロディ・シンクレア（西原久美子）、ディアーナ・レイニー（浅田葉子）、トリーシャ・フォスター（[illegible]）、ローラ・ニューフィールド（金丸日向子）、アルベルト・コーレイン（置鮎龍太郎）

新曲・作詞作曲タケカワユキヒデ（ビデオ合唱指揮者出演）

ビデオ 98.10.21 ON SALE

悠久キャラクタービデオ
悠久Graffiti
/メディアワークス

待望の悠久シリーズ初のキャラクタービデオ遂に登場！シーラ・トリーシャ・エル・クレア・メロディー・ディアーナのビデオクリップや出演声優全員の座談会・合唱等、悠久のすべてを観せます！

PCVP-12465　¥3,990(税込)



店頭でプレゼント!



SCITRON 10th Anniversary FAIR
9月18日より11月20日まで開催!

上記のサイトロン新作を含めたサイトロンレーベルの商品を、この期間下記のお店で￥3,000以上お買い求め頂いた方、先着20,000名様に「特製キャラクター＆CDカタログ・デスクトップカレンダー」を差し上げます。

（カレンダーがなくなり次第フェアーは、終了とさせて頂きます予めご了承下さい。）

FAIR開催店

●北海道地方［札幌］玉光堂ISM、玉光堂旭川、玉光堂ｵｰﾛﾗ、玉光堂琴似店、玉光堂PASEO、玉光堂四丁目店、ﾖﾄﾞﾊﾞｼｶﾒﾗ札幌店、ﾏﾙｹﾞ屋札幌、ｱﾆﾒｲﾄ札幌、ｷｸﾔ［旭川］玉光堂新札幌、MS国原［苫小牧］RSｳｴｽﾄ●東北地方［青森］成田本店［弘前］ﾐｭｰｼﾞｯｸﾗｲﾌﾞﾗﾘｰ弘前店［盛岡］村定楽器［仙台］ﾏﾙｹﾞ屋仙台、ｱﾆﾒｲﾄ仙台、B.C.ｽｸﾗﾑ泉、新星堂仙台泉、ﾖﾄﾞﾊﾞｼｶﾒﾗ仙台店［秋田］柏屋楽器ｲﾄｰﾖｰｶﾄﾞｰ店［米沢］ｱｶｼﾔ本店［福島］三野屋福島［郡山］三野屋郡山、FANGS［会津］ｻﾄｳﾌﾟﾚｾﾞﾝｽ会津店●関東地方［銀座］山野楽器本店［新宿］ﾖﾄﾞﾊﾞｼｶﾒﾗﾐｭｰｼﾞｯｸｿﾌﾄ館、新星堂Q5新宿店［渋谷］ﾀﾜｰﾚｺｰﾄﾞ渋谷店［池袋］山野楽器池袋ﾊﾟﾙｺ店、ｱﾆﾒｲﾄ池袋［吉祥寺］山野楽器ｻﾝﾛｰﾄﾞ店、新星堂HP吉祥寺店［高田馬場］ﾑﾄｳ楽器本店、ﾑﾄｳ楽器名店［秋葉原］ﾔﾏｷﾞﾜｿﾌﾄ館、ﾔﾏｷﾞﾜB館、石丸電気本店、石丸電気2号店、石丸電気3号店、石丸電気ｿﾌﾄﾜﾝ［神保町］ﾏﾙｹﾞ屋本店［蒲田］MP松井楽器［昭島］新星堂昭島店［府中］新星堂ﾖｰｶ堂［立川］新星堂ﾙﾐﾈ店［町田］鈴木楽器本店［聖蹟桜ヶ丘］ﾃﾞｨｽｸﾋﾟｱ［神田］ﾛｹｯﾄｿﾌﾄｾﾝﾀｰ［八王子］Gﾊｳｽ［立川］CDｼｮｯﾌﾟｱﾎﾟﾛ［世田谷］ﾔﾏｷﾞﾜ世田谷［横浜］ｱﾆﾒｲﾄ横浜、AVSｼｱﾙ音楽館、ﾔﾏｷﾞﾜ横浜店、ﾊﾏﾔﾚｺｰﾄﾞ戸塚東口店［横須賀］ﾔｼﾞﾏﾚｺｰﾄﾞ三笠店［川崎］新星堂川崎［本厚木］三成ほていや［厚木］ﾀﾊﾗ本店［千葉］山野楽器千葉店、ﾗｵｯｸｽ［津田沼］山野楽器津田沼ﾊﾟﾙｺ店［市原］ﾗｵｯｸｽ［柏］新星堂ｶﾙﾁｪ5、ｷﾞﾝｾｲｽｶｲﾌﾟﾗｻﾞ［成田］ｷﾞﾝｾｲ成田店［大宮］ﾐｭｰｼﾞｯｸやすな大宮店、ﾅｯｸ5ﾀｳﾝ［春日部］新星堂RB春日部［熊谷］加藤電気、新星堂熊谷店［浦和］ﾗｵｯｸｽ［水戸］石丸電気ﾋﾞｯｸﾞﾜﾝ［土浦］新星堂土浦WING［伊勢崎］NN中島［宇都宮］新星堂宇都宮ﾛﾋﾞﾝｿﾝ●信越地方［新潟］ﾃﾞｨｽｸﾋﾟｱ、石丸電気新潟店［松本］ﾗｲｵﾝ堂本店、新星堂駅ﾋﾞﾙ●東海地方［静岡］すみや本店［浜松］ｲｹﾔ文楽館高林店、ｲｹﾔ文楽館高台店［沼津］すみや沼津ﾊﾞｲﾊﾟｽ店［名古屋］ﾔﾏｷﾞﾜﾒﾙｻ、ﾔﾏｷﾞﾜﾅﾃﾞｨｱﾊﾟｰｸ店、ﾔﾝﾚｲ、太陽ｻｳﾝﾄﾞｵﾝ、濃尾商会GROVE本店、大須ｱﾋﾞｰﾛｰﾄﾞ［豊明］

月刊ネオジオフリーク NEO-GEO FREAK 10
1998年10月1日発行(毎月1回・1日発行) 第4巻第10号／通巻41号



夢のオールスター・バトル!『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』、ネオジオから。



The Future Is Now
SNK®

ネオジオ専用ロムカセット 9月23日発売予定 予価38,000円(税別)
発売日及び価格は予告なく変更される場合があります。

NEOGEOはSNKの商標です。

株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6◆SNKサービスセンター ☎06(339)0110[受付時間]9:00～17:00(土・日・祝及び時間外はテープサービスのみ)※電話番号はお間違えなく。SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp

雑誌07225-10
T1107225100597